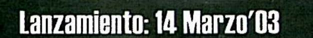


EN ZONA DVD: Jimmy Neutron ■ El Otro Lado de la Cama ■ Un Final Made in Hollywood ■ Pánico Nuclear ■ Easter Eggs



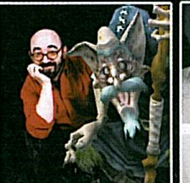


LA VENGANZA
YA TIENE NOMBRE





Las voces en Vexx


Álex Angulo es Darby


Fele Martínez es Yabú


Alaska es Reia





PlayStation 2

PLANETSTATION 51
MARZO 2003
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Alex Gascón
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Nacho Fernández
JEFE DE REDACCIÓN
Tonio L. Alarcón
REDACTOR
Carlos Fernández
DISEÑO GRÁFICO
Gustavo Besada
COLABORADORES
Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear, Víctor Carrera, Santiago Heredero (redacción), Eduardo Rodríguez (corresponsal en Japón), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

PUBLICIDAD
BARCELONA
Jefe de Publicidad
Enric Vallespí
Responsable de Publicidad
Francisco García, Leticia Bazo

MARKETING
Noelia Buenafuente

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98



despegue

Este año 2003 promete ser de lo más interesante. Auténticos bombazos como *Splinter Cell, Devil May Cry 2, Shinobi* o *Moto GP 3* van a estar en las tiendas antes de que nos demos cuenta, así que hemos decidido adelantaros nuestras primeras impresiones sobre todos ellos. Pero por suerte el habitual bajón que se produce tras la avalancha de lanzamientos navideños no ha sido tan grave esta vez, y ahí están *Mortal Kombat: Deadly Alliance, The Mark of Kri* o *NBA 2K3* para demostrarlo. Y todo esto en un mes de resaca tras nuestro fabuloso número 50 (no lo decimos nosotros, lo dicen nuestras madres) que ha resultado ser de lo mejorcito que ha hecho esta Redacción (no lo decimos nosotros, lo dicen nuestras abuelas).

planet@ed-aurum.com

sumario













PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el cel shading (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!!! Envía LT7 seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al 7494. Ej: LT7 62067 MOTOROLA. O TAMBIÉN PUEDES LLAMAR AL TELÉFONO >>> 906 03 26 15

LOGOS Y TONOS
FROGGIE

TELEVISION



CODIGO	TITULO
62067	CHIHUAHUA
62073	SHIN CHAN
62023	SIMPSONS
62027	FRAGGLE ROCK
62039	RASCA Y PICA
62065	MTV
62007	EL EQUIPO A
62000	BENNY HILL
62043	SOUTHPARK
62029	VERANO AZUL

HIMNOS

CODIGO	TITULO
68030	CENTENARIO REAL MADRID
68014	HALA MADRID
68002	CANT DEL BARCA
55011	HIMNO DE ESPAÑA
55024	HIMNO DE LA LEGION
55058	CARA AL SOL
55022	ELS SEGADORS
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA
50009	LA INTERNACIONAL
68001	ATLETICO DE MADRID

TECNO

CODIGO	TITULO
61012	BREATHE
61005	OXYGEN
61025	TOUR DE FRANCE
61046	BABYS GOT A TEMPER
61048	HEY BOY HEY GIRL
61049	MINDFIELDS
61018	ENJOY THE SILENCE
61010	BLUE MONDAY
61044	RIGHT HERE RIGHT NOW
61009	JUST CANT GET ENOUGH

ROCK

CODIGO	TITULO
60278	DESENCHANTEE
60269	ALL THE THINGS SHE SAID
60231	BY THE WAY
60118	IN THE END
60042	SULTANS OF SWING
60012	SWEET CHILD OF MINE
60015	ENTER SANDMAN
60024	THE FINAL COUNTDOWN
60013	NUMBER OF THE BEAST
60017	OTHERSIDE

INFANTILES

CODIGO	TITULO
56000	LA ABEJA MAYA
56001	EL SHOW DE BARRIO SESAMO
56008	BAJO DEL MAR
56002	HAKUNA MATATA
56024	UN ELEFANTE SE BALANCEABA
56005	LOS PITUFOS
56007	BIBBIDY BOBBIDY BOO
56004	MAHNA MAHNA
56009	CHIM CHIM CHER EE
56016	EL PATIO DE MI CASA

MISCELANEA

CODIGO	TITULO
57005	TARZAN
57006	SILBIDO
57000	NBA
57001	CIRCO
57003	20TH CENTURY FOX
57007	ALARMA
57008	MACHINE GUN
57004	PAJARO
57002	EUROVISION
57009	PAJARO 2

NACIONALES

CODIGO	TITULO
54210	FIESTA PAGANA
54259	LLORARE LAS PENAS
54257	CUANDO TU VAS
54233	PERDONO
54247	SIN MIEDO A NADA
54231	A DIOS LE PIDO
54213	QUE LA DETENGAN
54268	BAILA CASANOVA
54217	ASEREJE
54219	BAILA MORENA

CLASICA

CODIGO	TITULO
52025	PARA ELISA
52029	CARMINA BURANO
52023	CABALGATA DE LAS VALQUIRIAS
52028	BOLERO DE RAVEL
52000	BACH
52015	4 ESTACIONES
52082	ADAGIO
52012	TOCATA Y FUGA
52036	EL LAGO DE LOS CISNES
52032	DANUBIO AZUL

CANCIONES DEL MUNDO

CODIGO	TITULO
50008	KALINKA (RUSA).
50004	CUCARACHA
50005	EL CONDOR PASA
50020	GUANTANAMERA
50002	CAN CAN
50014	SIRTAKI
50026	TICO TICO
50010	MEXICANA
50017	ALOUETTE (FRANCIA).
50023	BRAZIL

DISCO

CODIGO	TITULO
53240	LETHAL INDUSTRY
53221	INFECTED
53237	UNIVERSE
53009	FREESTYLER
53199	ON THE MOVE
53205	SAMBA ADAGIO
53238	SPACE MELODIE
53014	ECUADOR
53220	MOI...LOLITA
53257	NEVER AGAIN

MANGA

CODIGO	TITULO
71015	ZANKOKU NA TENSHI NO THESIS
71000	THEME
71031	SAKURA SAKU
71038	EGAO NI AITAI
71042	13 NO JUNJOU NA KANJOU
71022	TOKIMEKI NO DOUKASEN
71064	ARALE
71017	THE GREAT WARRIOR
71036	MAZINGUER Z.
71039	JAJAUMA NI SASENAIDE

EXITOS DE SIEMPRE

CODIGO	TITULO
66018	NEW YORK NEW YORK
66021	LA BAMBA
66059	KILLING ME SOFTLY
66024	PALOMITAS DE MAIZ
66000	LA VIE EN ROSE
66040	PRETTY WOMAN
66059	KILLING ME SOFTLY
66080	LA CHICA DE IPANEMA
66001	STRANGERS IN THE NIGHT
66085	COULD YOU BE LOVE

CINE

CODIGO	TITULO
51027	MISSION IMPOSSIBLE
51005	EL EXORCISTA
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO
51021	LA PANTERA ROSA
51000	STAR WARS DARTH VADER
51036	TITANIC
51075	GLADIATOR
51058	SUMMER LOVING
51087	TERMINATOR
51016	JAMES BOND

POP

CODIGO	TITULO
59468	WITHOUT ME
59045	TUBULAR BELLS
59027	WALK OF LIFE
59143	EVERY BREATH YOU TAKE
59005	TAKE ON ME
59316	CANT GET YOU OUT...
59604	LOSE YOURSELF
59580	DILEMA
59541	YESTERDAY
59599	JENNY FROM THE BLOCK

VIDEOJUEGOS

CODIGO	TITULO
64045	LEMMINGS
64038	STREET FIGHTER 2
64016	MONKEY ISLAND
64032	TETRIS1
64056	EYES ON ME (THEME).
64030	STAR WARS
64020	PACMAN
64028	SONIC
64007	DOOM
64014	INDY

videojuegos

METAL GEAR 49269	49384
RYU 49351	FINAL FANTASY 49282
C-STRIKE 49383	FINAL FANTASY 49441
49401	Unreal 49257
49278	DIABLO II 49262

informática

Inicio 12034	12025
Hackers 12090	NO NETWORK 12005
12011	Start 12021
Downloading... 12046	HACKER 12043
Loading... 12059	@ 12089

manga

SHIN-CHAN 16222	16143
16108	16100
16142	16157
16104	16162
16167	MANGA 16187

comics

SHIN-CHAN 16222	06047
06070	06131
06351	06050
06060	TROMPA 16223
50111	50101

animales

03110	03084
03004	03383
03091	03021
03112	03040
03422	03002

transportes

28173	28174
28069	28021
28166	28011
28022	28028
28043	28105

música

EMINEM 18026	CENTRAL 18259
18258	EXTREMODURO 18465
18260	Mägo de Oz 18437
SONIQUE 18288	18270
METALLICA 18341	IRON MAIDEN 18315

adultos

01163	01003
01140	01246
01001	01176
01025	01022
01173	PFFT 01037

ojos

21083	21073
21012	21010
21188	21009
21036	21032
21031	21019

deportes

05013	05015
05203	05020
05136	SNOWBRDR 05221
05026	05001
05001	05151

televisión

FRIENDS 26007	26005
26026	SIMPSONS 26000
26030	THE X FILES 26006
MTV 26003	26027
The X Files 26021	26025

fondos

09013	09016
09012	09121
09150	09100
09087	09195
09302	09109



Las Navidades confirman a la PS2 como la consola más vendida

X-Box y GameCube mejoraron sus ventas gracias al tirón navideño, pero ambas máquinas tienen que conformarse con luchar por el segundo puesto

No es ningún secreto el hecho de que las Navidades son la época del año más lucrativa para la industria de los videojuegos. Precisamente por ello resulta vital obtener buenos resultados durante esos meses, ya que normalmente es entonces cuando una consola puede asentarse en el mercado.

Y lo cierto es que si hay una máquina que se ha asentado tras la última campaña navideña en el territorio europeo, ésa ha sido, sin duda, nuestra querida PlayStation 2. Durante los últimos dos meses del año 2002 se vendieron 3,4 millones de PS2 (y 800.000 consolas PS One, a pesar de que la máquina está finalizando su vida comercial) en los territorios PAL (formados por Europa, Oriente Medio, África y Australia). Más concretamente, durante el mes de diciembre, se colocaron la friolera de 2,4 millones de consolas PlayStation 2. Nuestro país contribuyó con bastante éxito a que la consola alcanzara estas cifras, ya que en las cinco semanas que van desde el inicio de diciembre hasta Reyes, se vendieron 370.000 PS2 (por lo que en total ya hay un millón y medio de bestias negras en España).

Echando unas cuentas rápidas, llegamos a la conclusión que, de los 50 millones de consolas PlayStation 2 que se han vendido en el mundo, más de 16 millones están en los citados territorios PAL.

Se vendieron 3,4 millones de PS2 y 800.000 consolas PSOne en los territorios PAL

La dura lucha por ser segundo

De esta manera, PlayStation 2 es la gran dominadora en Europa, y sus dos grandes rivales se han tenido que conformar con intentar ocupar la segunda plaza. Parece que durante el período navideño se ha llevado el gato al agua la X-Box de Microsoft, sobre todo gracias packs tan interesantes como el que ofrece la consola más los juegos de Sega *Jet Set Radio Future* y *Sega GT 2002*. Basándose en datos de ventas del Reino Unido y Alemania durante el mes de diciembre, la X-Box ocuparía el segundo lugar con un 20,4 % de cuota de mercado, mientras que la GameCube se quedaría en un 10,7 %.

En las ventas globales, sin embargo, el Cubo de Nintendo ha resistido la remontada de la X-Box y sigue ocupando por muy poco la segunda plaza en Europa. Según la agencia Reuters, tras la campaña navideña habían 1,5 millones de GameCube en Europa, por 1,4 millones de X-Box. Parece que los próximos meses van a ser vitales y los servicios de juego *on-line* de ambas consolas pueden decantar la batalla hacia uno u otro lado.



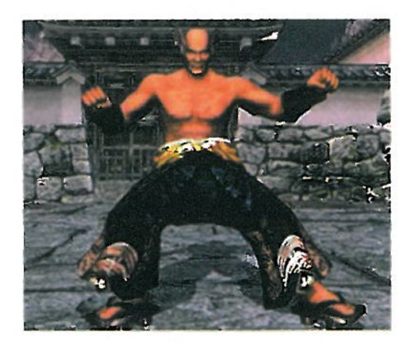
Para acabar de redondear las sensacionales ventas de la consola PlayStation 2 en nuestro país (y de paso hacer más llevadera la cuesta de enero) Sony Computer Entertainment España puso en marcha una interesante promoción durante el pasado mes de enero. Con cada consola comprada (ya fuera sola o en alguno de los múltiples packs disponibles) se regalaba una copia de *Esto Es Fútbol 2003* o de *World Rally Championship II Extreme*.

Soul Calibur 2 llegará con sorpresas

El juego será distribuido en nuestro país por EA

Poco a poco vamos conociendo algunos detalles del impresionante *Soul Calibur 2*, y la verdad es que Namco nos ha sorprendido con unos cuantos ases que guardaba en su manga. Como ya sabéis el juego contará con versiones para todas las consolas de nueva generación, pero lo que se ha hecho público hace poco es que cada versión contará con un personaje extra exclusivo. Así, la edición de GameCube tendrá a Link, la de X-Box a Spawn y la de PlayStation 2... ni más ni menos que al bueno de Heihachi, que abandonará un tiempecito la saga *Tekken* para hacer una aparición estelar en la otra serie estrella de beat'em-ups de Namco. Además, todas las versiones contarán con un nuevo personaje llamado Necrid, diseñado por el dibujante, guionista y empresario Todd McFarlane.

Electronic Arts, por su parte, ha anunciado recientemente que distribuirá *Soul Calibur 2* en sus versiones para PlayStation 2 y X-Box, mientras que la edición de GameCube todavía no tiene distribuidor definido.

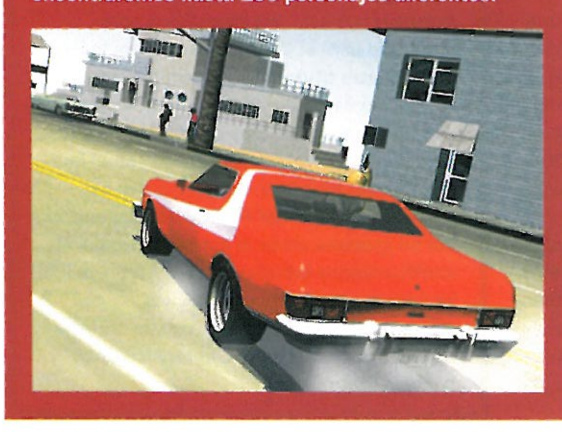


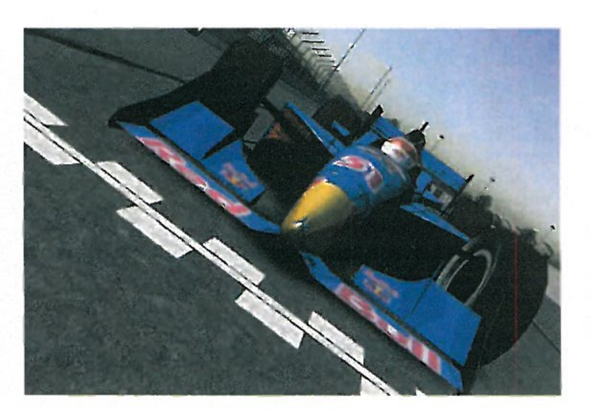


VUELVEN STARSKY Y HUTCH

La verdad es que resultaba extraño que nadie hasta ahora se hubiera animado a crear un videojuego basado en la popular serie de los 70 *Starsky & Hutch*. Finalmente Empire Interactive (compañía distribuida en España por Planeta Interactive) se ha decidido a afrontar el proyecto, que contará con versiones para PC, X-Box, Game Boy Advance y, por supuesto, PlayStation 2.

Las primeras informaciones sobre el juego apuntan a que adoptará en gran parte el estilo del exitoso *GTA 3*, ya que los dos policías se desplazarán en su famoso coche, pero también cumplirán algunos niveles a pie para que podamos admirar sus patillas y sus pantalones de campana. Además, las diferentes misiones que deberemos cumplir estarán basadas en capítulos de esta entrañable serie, así que encontraremos hasta 100 personajes diferentes.





Codemasters nos traerá un juego adrenalítico

IndyCar Series, muy pronto en PS2

Seguro que muchos de vosotros habéis oído hablar de las míticas 500 millas de Indianápolis, una de las carreras automovilísticas más prestigiosas de todo el mundo. Pues bien, Codemasters ha anunciado recientemente que está desarrollando un juego basado en la competición americana que integra esta prueba y que llevará por título IndyCar Series. Según ha explicado la compañía británica, en el juego podremos disputar una temporada completa con los peculiares circuitos ovales que la integran y todos los coches, equipos y pilotos oficiales.

Las carreras serán sumamente realistas, con detalles tan increíbles como la representación de cómo el calor de los neumáticos afecta al agarre al asfalto de los 33 coches en pista. Está previsto que el juego esté listo para la próxima primavera en versiones para PlayStation 2, X-Box y PC.

ráfagas

Un *Silent Hill* baratito

En una iniciativa que no podemos dejar de aplaudir, Konami ha decidido que *Silent Hill 2: Director's Cut* se ponga a la venta directamente a un precio Platinum, es decir, a 29,95 euros. Teniendo en cuenta que estamos ante una versión del juego que aporta varias novedades (destacando las fases que podemos jugar con María) es de agradecer que se ponga a la venta a un precio tan asequible.



Ubi se queda con las *Criaturas*

Aunque ya se había hecho con los derechos de distribución del juego, Ubi Soft ha anunciado que a partir de ahora también se encargará del desarrollo de *Nightmare Creatures 3*, una saga que hasta ese momento era responsabilidad de Kalisto Entertainment.

Problemas para Rage

Tras una serie de malos resultados económicos y de problemas bursátiles, Rage se encuentra en estos momentos en la cuerda floja. La compañía británica (entre cuyos últimos lanzamientos está *Rocky*) se ha visto obligada a despedir a 77 empleados, mientras que el resto de la plantilla y la propia compañía dependen de su capacidad para conseguir recursos económicos.

Kojima habla sobre *Metal Gear Solid 3*

En declaraciones a la revista japonesa Famitsu, Hideo Kojima ha hablado sobre *Metal Gear Solid 3*. El genio japonés ha reconocido que no quería desarrollar esta secuela, pero que la respuesta de los fans le ha convencido. También ha advertido que deberán esperar bastante hasta que el juego esté listo, ya que el paso de PSX a PS2 supuso un salto a nivel técnico que ahora será difícil de conseguir.

La Venganza se sirve con garras

X-Men 2 llegará a nuestro país en abril

El próximo 18 de abril llegará a nuestro país el juego *X-Men 2: La Venganza de Lobezno* (precisamente cuando faltarán un par de semanas para que se estrene la segunda de las películas basadas en este grupo de mutantes) y Proein nos invitó a la presentación del juego el pasado 16 de enero para ir abriendo boca con las jugosas novedades introducidas en este título. El maestro de ceremonias fue Craig Houston, productor ejecutivo del juego, que nos adelantó que el Garras deberá encontrar la manera de frenar un virus que está acabando con él, y para conseguirlo no tendrá otro remedio que encontrar a los médicos responsables de la implantación de su esqueleto de *adamantium*. En el desarrollo del argumento los programadores han contado con una colaboración de lujo: la de Larry Hama, quizá el guionista más importante que ha trabajado en la serie de cómics protagonizada por Lobezno.

Las ventajas de ser mutante

Para ayudarle a cumplir su misión, contaremos con la inestimable ayuda de los poderes del mutante, incluyendo su habilidad para seguir el rastro de los enemigos o la posibilidad de detectar su aura de calor.

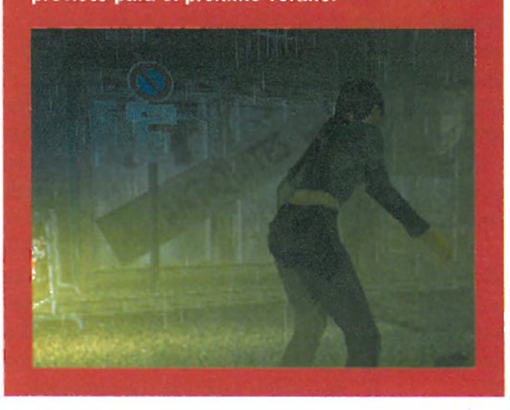
Pero una de las características más curiosas del juego es que, cuando los rivales nos estén dando una auténtica paliza o al acabar con unos cuantos de ellos, Lobezno pasará a estar por unos momentos en ese estado bestial que en *X-Men 2* va a resultar de lo más espectacular.





Lara se retrasa

***Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*, uno de los juegos más esperados de este inicio del 2003, va a sufrir un retraso. Así lo ha anunciado recientemente Eidos, que ha fijado la nueva fecha de lanzamiento para los meses de abril o mayo. La razón del retraso es la intención de Core Design (la compañía que desarrolla el título) de mejorar la jugabilidad de la nueva aventura de Lara Croft... una mejora que llevará más tiempo del previsto en un principio, ya que el nuevo episodio de la saga *Tomb Raider* debería haber estado en las tiendas desde este mes de febrero. Además, con este retraso el lanzamiento del juego llegará más o menos por las fechas del estreno de la segunda película basada en las andanzas de nuestra aventurera favorita, previsto para el próximo verano.**





Virgin Play distribuirá a Take 2

Tras desligarse del grupo Titus tal y como os informamos hace ya algunos meses, Virgin PLAY ha conseguido hacerse con la distribución en España de los productos editados por Take 2 Interactive Software Europa. El acuerdo alcanzado por ambas empresas ha sido anunciado recientemente y permite a Virgin PLAY distribuir en nuestro país todos los productos de Take 2 a partir del pasado 1 de febrero.

Como seguramente ya sabréis, entre los estudios que edita Take 2 están Gathering, Gotham Games y Rockstar Games. Quizá los juegos más destacables son los que se desarrollan en este último estudio, ya que entre sus sagas está la exitosa *Grand Theft Auto*, cuyo último episodio *Vice City* ha pulverizado todos los récords de ventas durante estas Navidades.



Capcom prepara más lanzamientos

Hace un par de meses, Capcom anunció cinco nuevos lanzamientos que parecían destinados únicamente a GameCube. Sin embargo, hace poco la compañía nipona ha aclarado que sólo *Resident Evil 4* será exclusivo para el Cubo, mientras que los otros cuatro títulos aparecerán primero para la consola de Nintendo, pero luego contarán con otras versiones. Los cuatro juegos en cuestión son: *Project Number 03* (en el que los *mechas* asumirán una gran parte del protagonismo), *Dead Phoenix* (protagonizado por un guerrero alado al que ayudaremos en multitudinarias batallas), *Killer 7* (con un intrigante argumento de asesinos psicópatas) y *Viewtiful Joe* (con un curioso aspecto gráfico gracias a la técnica *cel shading* utilizada).

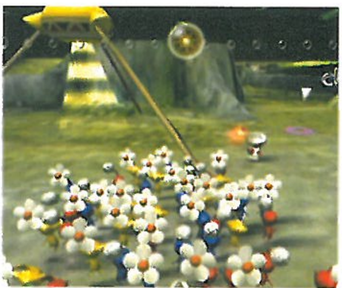
GameCube

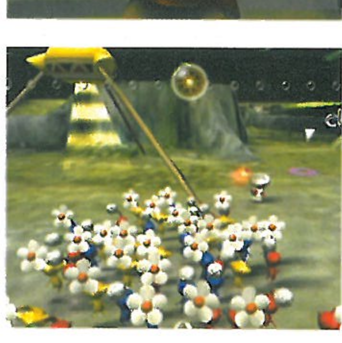
Regalo de un juego por la compra del Cubo

Nintendo tira la casa por la ventana

Ante la avalancha de packs que sus dos grandes competidoras (PlayStation 2 y X-Box) han puesto a la venta últimamente, Nintendo ha puesto en marcha una iniciativa para recuperar el terreno perdido. A partir del pasado 1 de febrero y hasta el 15 de marzo, con la compra de la consola en solitario o con el pack *Super Mario Sunshine*, Nintendo regala un juego totalmente gratis a escoger entre estos siete: *Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm, NBA Courtside 2002, Pikmin, Disney's Magical Mirror, Doshin the Giant* o *Eternal Darkness*. No será porque los nuevos compradores de la consola no tengan donde escoger, y es que Nintendo busca compensar las ventas que ha conseguido Microsoft con packs tan espectaculares como el que contenía su consola X-Box más los juegos *Sega GT 2002, Jet Set Radio Future* y *Splinter Cell*.







X-Box

X-Box Live calienta motores

El servicio X-Box Live empezará a funcionar el próximo 14 de marzo en nuestro país y desde Microsoft ya se ha ofrecido amplia información sobre este servicio. El Starter Kit incorporará los cascos con el micrófono incorporado, más el software de conexión, dos demos de juegos *on-line* y una suscripción de un año al servicio por un precio de 59,99 euros. Después de este año será necesario pagar una cuota, cuyo importe y características todavía no han sido desvelados.

El servicio X-Box Live funciona ya desde hace algún tiempo en Estados Unidos y en Japón. La acogida ha sido bastante diferente en ambos territorios, ya que mientras en Estados Unidos Microsoft conseguía vender 150.000 kits durante la primera semana, en el territorio nipón los primeros días sólo se colocaron 8.928 unidades.

X-Box

Uno de Vietnam

El equipo de desarrollo 2015, autor del exitoso *Medal of Honor: Allied Assault* de PC, está trabajando en otro título de acción que esta vez va a explorar una guerra bastante poco frecuente en el mundo de los videojuegos. *Men of Valor: Vietnam*, será también un *shooter* en primera persona, aunque en esta ocasión podremos jugar en el bando americano, con las guerrillas del Viet Cong o con el Ejército vietnamita. Las distintas misiones incluirán algunas de destrucción de objetivos o de búsqueda en la inhóspita selva, además de múltiples opciones multijugador. *Men of Valor: Vietnam* está todavía en una fase temprana de desarrollo, y no verá la luz hasta el 2004, en principio en versiones para X-Box y PC.



Game Boy Advance

Marchando otro *Castlevania*

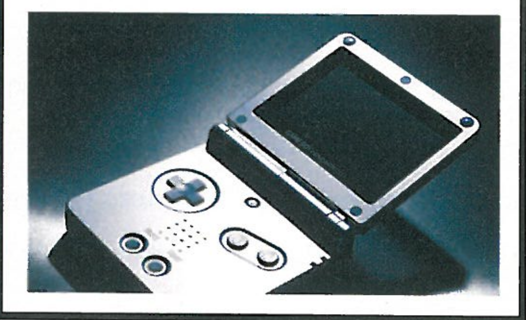
Tras dos episodios de la saga en la todavía corta vida de la consola Game Boy Advance, Konami ha anunciado recientemente que ya está desarrollando una tercera parte de su mítica saga *Castlevania*, que llevará como subtítulo *Aria of Sorrow*. A diferencia de lo que es habitual en la saga y de los anteriores *Harmony of Dissonance* y *Circle of the Moon* que han visto la luz en GBA, el nuevo *Castlevania* estará ambientado en el futuro, donde un joven llamado Soma Cruz asumirá el protagonismo.



Game Boy Advance

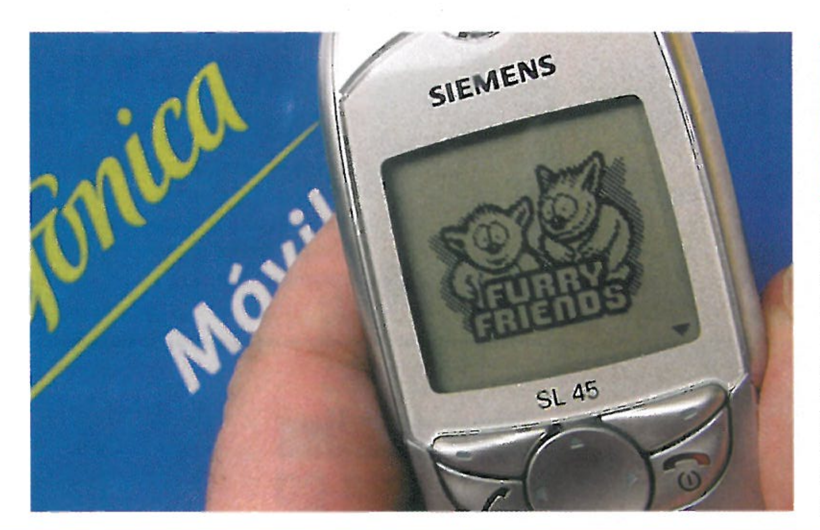
Más detalles de la GBA SP

Nintendo está desvelando poco a poco nuevos detalles de la GBA SP, esa nueva versión mucho más estilizada de su Game Boy Advance. En esta ocasión, sin embargo, no se trata de buenas noticias, ya que la SP no será compatible con los juegos que aprovechan el sensor de movimiento de la consola (como *Kirby's Tilt'n'Tumble*). Menos negativo es que, el día 14 febrero (fecha prevista para el lanzamiento de la portátil), también se ha puesto a la venta en Japón un pack que incluirá la GBA SP y *Final Fantasy Tactics*. Ese día se distribuirán en las tiendas nipones 300.000 unidades la consola y 20.000 del pack.



Estos móviles sí que dan juego

La tecnología avanza a pasos agigantados, sobre todo en lo relacionado con los teléfonos móviles. Se acabó el jugar al *Snake* y al *Tetris*: ya no está de moda. Con la aplicación de la tecnología JAVA, un nuevo universo se abre en la pantalla en la que antes sólo veíamos "Paco Móvil" y una campanita dibujada. Ahora toca divertirse. Los que creían que *Pac-Man* o *Space Invaders* habían muerto, se equivocaban.



La Game Boy Advance está temblando! Sobre el horizonte ve cómo se le acercan miles de teléfonos capaces de cargar juegos que, si bien no pueden competir con ella en gráficos y duración, van sobre un soporte que, además, sirve para llamar. Y eso sin contar lo que se le viene encima: la próxima y esperada aparición del Nokia N-Gage (¿teléfono-consola? o ¿consola-teléfono?), que Nokia ha anunciado para otoño de este mismo año y para la que ya se sabe que Sega, Taito, Capcom, Eidos, Activision y THQ producirán juegos y reeditarán sus mejores títulos (Namco está negociando también con la compañía finlandesa).

Pero mientras esperamos, seguro que no nos vamos a aburrir. Las operadoras de telefonía de nuestro país han dado vía libre a las aplicaciones JAVA para nuestros móviles y ya es posible, por ejemplo, revivir desde nuestro teléfono móvil los momentos de tensión que nos provocaba en nuestros años mozos el mítico *Prince of Persia*. ¿Los inconvenientes? Los terminales que soportan este tipo de juegos son todavía bastante caros (aunque las operadoras se están esforzando por hacerlos asequibles) y las descargas también (aquí las operadoras no parecen muy interesadas en esforzarse... ¿por qué será?). ¿Las ven-

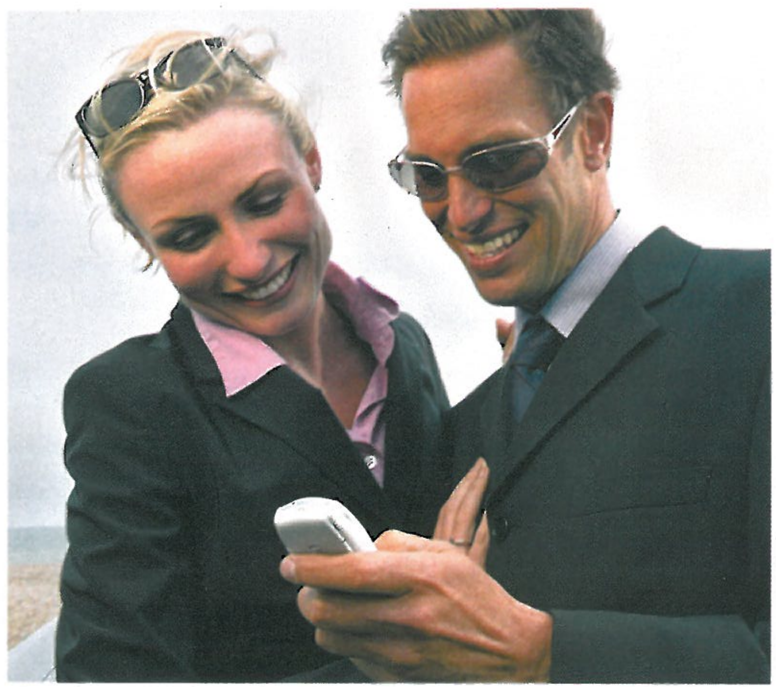
La última generación ya está aquí

Parece mentira: hace cuatro años nuestro móvil sólo nos dejaba hablar y escribir algún mensaje, y hoy con él podemos sacar las fotos que queramos, organizar nuestra agenda e incluso jugar como posesos a aquellos títulos que nos arruinaron en el pasado. Si Graham Bell levantase la cabeza y viese los alucinantes terminales que os mostramos a continuación, seguro que no tardaba en irse por donde había venido...

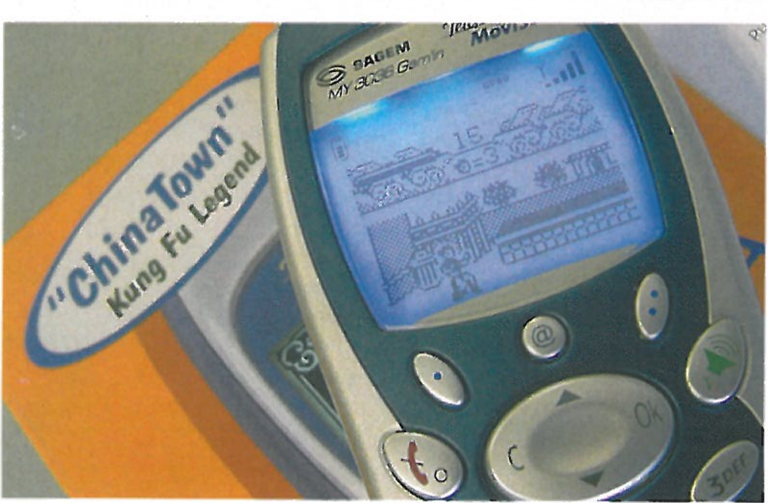
Nokia 7650

Sistema **Dual band (900/1800)**
Dimensiones **114 x 56 x 26**
Peso **154 gr.**
Display **478 x 208 pixels (4096 colores)**
Batería **240 horas en *stand-by*, 240 minutos en conversación**
Melodías polifónicas **Sí**
Wap **Sí**
Manos libres inc. **Sí**
Texto predictivo **Sí**
Bluetooth **Sí**
Operador **Movistar/Vodafone**
Nuestro veredicto **Es muy voluminoso, pero no le falta de nada. Incluye cámara fotográfica y posibilidad de realizar envíos de mensajes con fotos. Además posee una interminable memoria de 4 Mb para juegos. El enorme y bien iluminado *display* saca lo mejor de cada uno, si bien el teclado no acompaña, por sus lentas respuestas. Una de las mejores opciones.**









tajas? Recuperamos verdaderos clásicos de ésos que nunca pasan de moda, aprovechamos los sonidos polifónicos del teléfono y le sacamos el mayor partido posible a la vibración del terminal.

JAVA-daba-dú

La historia de cómo hemos llegado a convertir nuestro móvil en una consola en miniatura tuvo su comienzo en la informática. La compañía Sun Microsystems creó JAVA, un lenguaje de programación diseñado para romper los vínculos tradicionales entre las aplicaciones y el sistema operativo. Con este lenguaje, las aplicaciones funcionan en cualquier plataforma de hardware, independientemente de su configuración. A alguien se le ocurrió aplicarlo a la telefonía y nació el J2ME, que nos es otra cosa que Java 2 Micro Edition, una versión simplificada (en *pequeñico*, como El Fary vamos) del conocido lenguaje diseñada específicamente para móviles, PDAs, sistemas de navegación e incluso videoconsolas. Así, hoy en día miles de usuarios con teléfonos de diferentes marcas pueden descargarse y jugar a los mismos juegos.

Unificar los esfuerzos en crear una plataforma común para juegos ha sido, sin duda, una gran maniobra de los fabricantes y las operadoras de telefonía para hacernos jugar en cualquier lugar.

Sharp GX 10

Sistema **Dual band (900/1800)**
Dimensiones **94 x 49 x 27**
Peso **107 gr.**
Display **120 x 160 pixels (65535 colores)**
Batería **250 horas en *stand-by*, 210 minutos en conversación**
Melodías polifónicas **Sí**
Wap **Sí**
Manos libres inc. **No**
Texto predictivo **Sí**
Bluetooth **Sí**
Operador **Vodafone**
Nuestro veredicto **Sin duda nuestro favorito. Lleva cámara incorporada como el Nokia, pero sus dimensiones son mucho más reducidas y acordes a las de un teléfono. El *display* es más pequeño, pero con muchísimos más colores. Además, y dada su mayor ligereza y más apropiada colocación del teclado, jugar en él resulta una auténtica gozada.**



Sagem MY3036

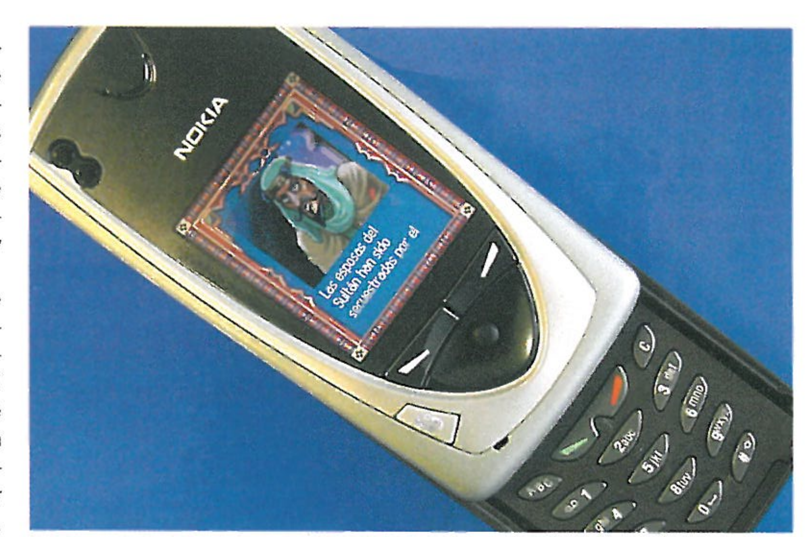
Sistema **Dual band (900/1800)**
Dimensiones **105 x 50 x 23**
Peso **120 gr.**
Display **Monocromo de 8 líneas**
Batería **195 horas en *stand-by*, 260 minutos en conversación**
Melodías polifónicas **No**
Wap **Sí**
Manos libres inc. **Sí**
Texto predictivo **Sí**
Bluetooth **No**
Operador **Movistar**
Nuestro veredicto **Si bien los terminales monocromo no pueden competir con aquellos a color, el Sagem es quizás la opción más económica para disfrutar de los juegos Java. Quizás le sobra esa antena, todavía no integrada en el aparato, y se echa en falta un poco más de ligereza.**



Cómo sufrimos los españolitos

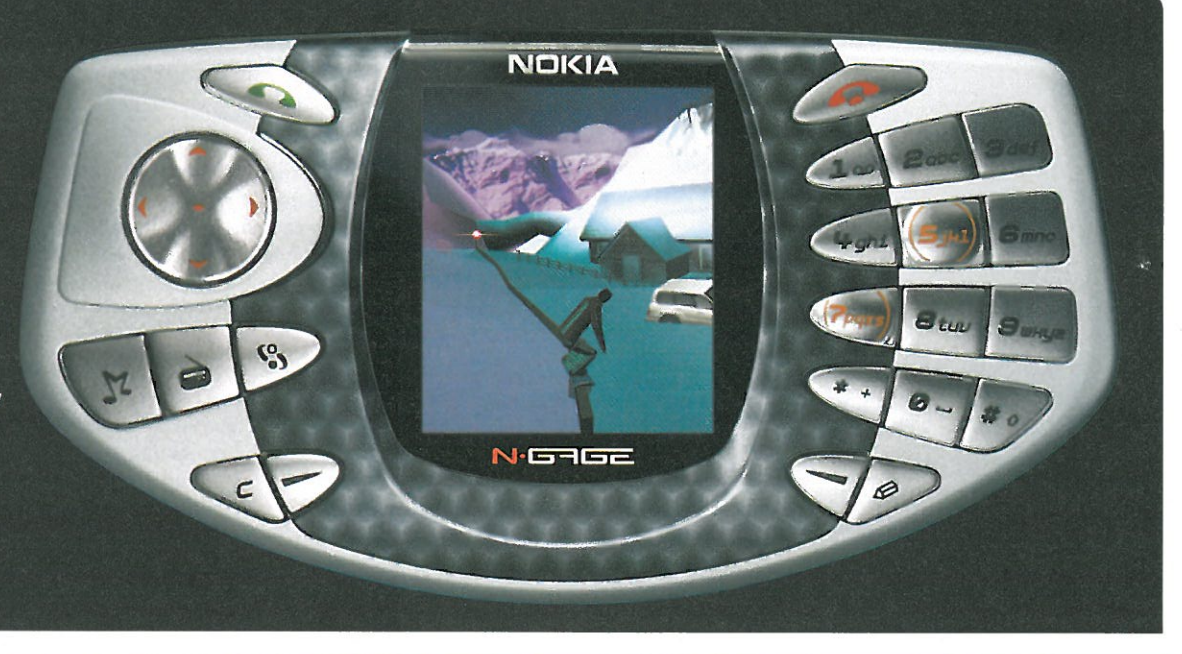
En España, de momento, sólo ofrecen juegos por este sistema las dos principales operadoras: Movistar y Vodafone. Los juegos disponibles van desde viejos clásicos como *Pac-Man* o *Arkanoid* hasta modernos juegos de Fórmula 1 o de fútbol. Dado que es necesario descargarlos desde las páginas *wap* del correspondiente operador de telefonía, los precios de los juegos suelen oscilar entre uno y dos euros, dependiendo de la velocidad de la descarga y de la hora a la que se realice. Además, será necesario ir pagando por cada nivel adicional que se quiera descargar de un determinado juego, y en algunos casos, también por obtener ciertas 'ventajas' en éstos. Además, en la actualidad están proliferando multitud de páginas en Internet que ofertan sus propios juegos JAVA, con diferentes tarifas para su descarga y con compatibilidad para terminales no incluidos habitualmente por las operadoras, tales como el popular Nokia 3410 o los Siemens C55 y SL55.

Para que no os perdáis en la abundante oferta de juegos existente, hemos elaborado una guía rápida de juegos de entre los ofrecidos tanto por Vodafone Live! como por Xtrazona de Movistar. Aunque recordamos que día a día la lista se va ampliando, por lo que es conveniente visitar las páginas *wap* de cada operador para enterarse de las últimas novedades.



Competencia telefónica

Serie 60 Symbian no es un modelo de coche coreano, sino el sistema operativo (compartido por otros móviles de la casa como el Nokia 7650) que permite al N-Gage volverse una seria amenaza para las consolas portátiles, gracias a sus funciones JAVA. Pero además, la maquinita cuenta con 'virtudes' como una pantalla retroiluminada con 175x208 pixels de resolución y 4096 colores en pantalla, por no hablar de que también es capaz de reproducir MP3 y funcionar como radio FM. Entre los juegos que sus afortunados usuarios van a poder disfrutar hay joyas como *Sonic N, Super Monkey Ball, Tomb Raider, Moto GP, Super Space Invaders* o *Puzzle Bobble*. ¿A que ya estáis babeando? Como todos...



Trium 110

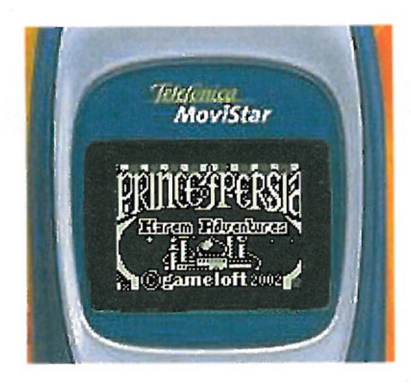
Sistema **Dual band (900/1800)**
Dimensiones **115 x 45 x 26**
Peso **90 gr.**
Display **65 x 96 pixels (Monocromo)**
Batería **225 horas en *stand-by*, 180 minutos en conversación**
Melodías polifónicas **Sí**
Wap **Sí**
Manos libres inc. **Sí**
Texto predictivo **Sí**
Bluetooth **No**
Operador **Movistar**
Nuestro veredicto **Otro terminal económico que nos puede hacer pasar horas y horas jugando. Sorprende por su ligereza y aunque lleva la antena integrada, nos resulta demasiado alto. Este pequeño fallo queda compensado por la amplitud del *display*. Incluye dos juegos muy adictivos de serie.**



Trium M320

Sistema **Dual band (900/1800)**
Dimensiones **115,5 x 47 x 20**
Peso **95 gr.**
Display **120 x 141 pixels (4096 colores)**
Batería **240 horas en *stand-by*, 350 minutos en conversación**
Melodías polifónicas **Sí**
Wap **Sí**
Manos libres inc. **Sí**
Texto predictivo **Sí**
Bluetooth **No**
Operador **Movistar**
Nuestro veredicto **Una de las opciones más económicas para hacerse con un terminal en color. Generoso *display*, aunque también son generosas las dimensiones. Incorpora algunas de las funciones propias de terminales de gama más alta, sin que por ello su precio se dispare. Muy buen rendimiento de la batería.**





Prince of Persia

Movistar/Vodafone

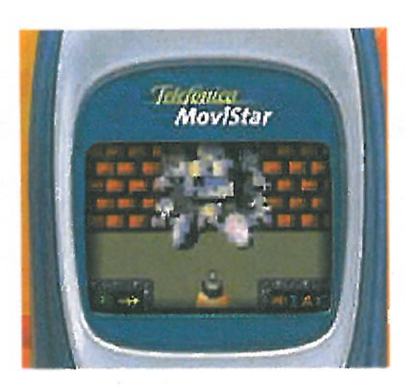
Ya sabes, queda poco tiempo y hay que rescatar a la princesa: todo un clásico entre los juegos de plataformas. Los escenarios están realmente bien logrados, pero los movimientos del protagonista han perdido algo de la plasticidad que los caracterizaba.



Space Invaders

Vodafone

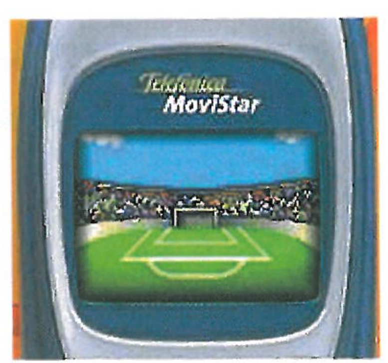
Fiel recreación de la recreativa de Taito. Defiende la tierra de decenas de invasores que avanzan hacia ella con paso lento pero firme. Los sonidos son realmente agobiantes. Vodafone ofrece su descarga gratuita hasta el 31 de marzo.



Misión 3-D

Movistar

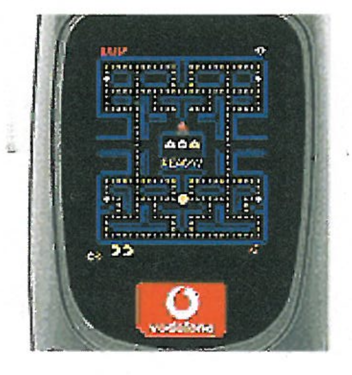
Aunque el nombre no sea muy descriptivo, estamos delante de todo un shoot'em-up para el móvil. Toca matar robots durante doce niveles (a razón de 0,30 céntimos el nivel) y se pueden comprar (a mitad de precio) armas, escudos y vida.



Fútbol

Movistar

Elige entre los 32 equipos clasificados para el pasado Mundial y disputa un amistoso, una Liga, una Copa o el propio Mundial. Eso sí, la formación táctica a elegir es 1-3-2-1, porque los equipos sólo cuentan con siete jugadores.



Pac-Man

Vodafone

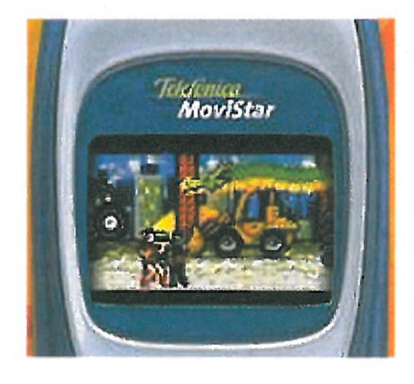
Namco recupera este clásico para Vodafone. No sabemos qué comentarte que no sepas tú ya, porque el comecocos es igualito que en la *coin-op*. Sólo está disponible para el Sharp GX 10.



Bowling

Vodafone

¿Has visto demasiadas veces *El Gran Lebowski*? ¿Tienes el abono de la bolera del vecindario renovado para los próximos cinco años? Pues entonces éste es tu juego (un poco simple, eso sí). No renuncies a un *strike* por estar en el metro.



Kung Fu Legend

Movistar

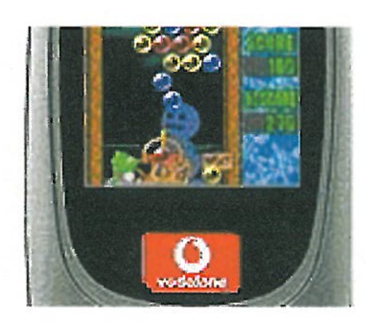
¿Echabas de menos *Double Dragon* o *Final Fight*? Pues esto es lo más parecido a esas dos joyas que te vas a encontrar. Paséate por Chinatown repariendo mamporros a diestro y siniestro (y recuerda que el 5 es patada baja).



Stormy Sight II

Vodafone

No sabemos qué fue de la primera parte. Es el típico juego de naves en el que el objetivo es eliminar enemigos para ir avanzando de nivel: armas, escudos y enormes adversarios finales recuperan otro de los géneros tradicionales en el mundo del arcade.



Puzzle Bobble

Vodafone

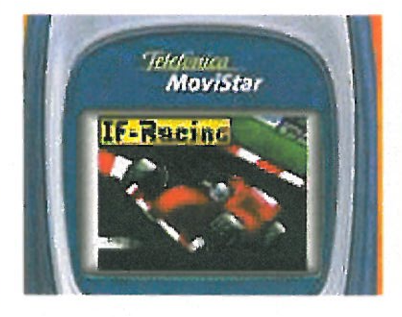
Secuela del mítico *Bubble Bobble*, llegó este remedo de *Tetris* con burbujitas de colores. No triunfó ni la mitad que su predecesor, pero resulta simpático volver a jugarlo ahora con su musiquita original.



Crazy Cobra

Movistar

El clásico juego de la serpiente en versión de lujo. En esta ocasión hay que serpentear contrarreloj por laberintos comiendo las galletitas de siempre (aunque algunas son vitaminadas o te recortan el tamaño de la serpiente).



1F Racing

Movistar

Se trata de un juego de Fórmula 1 (y no, no nos hemos equivocado al escribir el nombre). En él, tendrás que correr por los 17 circuitos del Mundial. Escoge bien los neumáticos y ten cuidado con los choques, que el coche se destruye.



Wall Breaker

Movistar

Bajo este original nombre se oculta un *Arkanoid* en toda regla. Rompe todos los ladrillos y aprovéchate de los que tienen funciones extra. Aviso para nostálgicos: no tarda tanto en cargarse como en el Spectrum.

planeta japón

Segundas partes nunca fueron fracasos

Si no ocurre nada, antes de que salga el próximo número de *PlanetStation* ya estará en todas las tiendas niponas el esperadísimo *Final Fantasy X-2* (el lanzamiento está previsto para el 13 de marzo), así que tanto el mercado como los fans nipones ya se están preparando para tal acontecimiento.

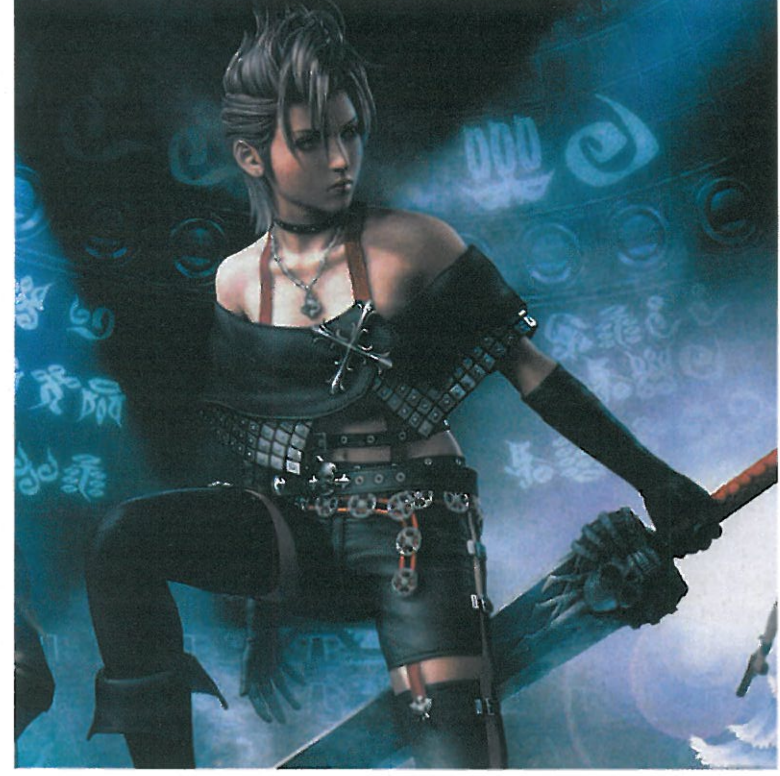
Aunque Square va a lanzar nada más y nada menos que un millón de unidades, ya hay distribuidoras que admiten reservas... como DigiCube, que además regala a todos los usuarios que lo hagan una bonita correa para su móvil de la que cuelga un muñequito de Yuna en versión *super-deformed*.

Square va a lanzar nada más y nada menos que un millón de unidades de *FF X-2*

Pero también están apareciendo las primeras muestras de *merchandising*, como un controlador para la PS2 que reproduce las pistolas de Yuna denominado "*FF X-2* Yuna's Tiny Bee". Su funcionamiento es... digamos... curioso. La pistola izquierda reproduce las funciones de la parte izquierda del DualShock 2, mientras la derecha reproduce las de la parte derecha. Eso sí, no son compatibles con la GunCon 2.

Un poco menos *freaks* y un tanto más útiles son las memory cards dedicadas a las tres protagonistas de *FF X-2* que también saldrán con el juego: la de Yuna será lila, la de Rikku amarilla y la de Pain gris. También va a aparecer un soporte vertical para la PS2, de color metálico y con el logo del título a un lado.

Y tampoco podía faltar la preceptiva banda sonora, que en lugar de la habitual distribuidora de *merchandising* de Square, DigiCube, va a editar Avex Trax, una de las productoras más famosas de Japón. Contendrá dos discos con 55 pistas de la música que los compositores Noriko Matsueda y Takahito Eguchi han realizado para *FF X-2*, sustituyendo al maestro Nobuo Uematsu. El CD incluirá dos canciones interpretadas por la cantante nipona Koda Kumi (*Real Emotion* y *1000 Words*), que además ha supervisado las secuencias de baile de las mismas en el juego.



Aquí tenéis a Pain, nueva prota de *FF X-2* y enemiga declarada de los imanes.



Square también ha presentado un nuevo personaje de *FF X-2*: se trata de Nooj, el líder de la Alianza de la Gente Joven, que perdió un brazo y una pierna durante la última batalla contra Sinh (y los ha sustituido por miembros mecánicos). Parece ser que Pain y él tienen una historia en común que tardará en sernos revelada...





Gracias a este adorno para móvil de DigiCube, ya podremos decir que tenemos a una chica "en el bolsillo".

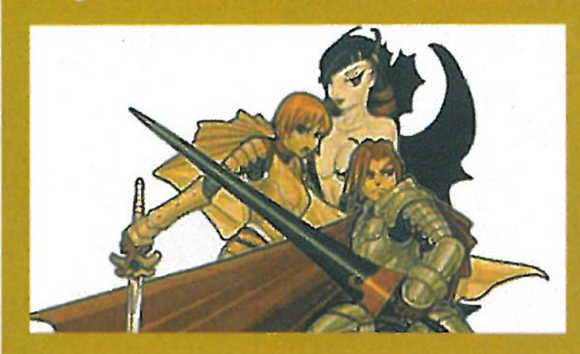


La experiencia es un *Gradius*

Konami ha decidido resucitar a uno de los grandes mitos del género de los matamarcianos, *Gradius* (o *Nemesis*, como se le conoce en el País del Sol Naciente). Este quinto episodio de la añeja saga, que aparecerá en Japón el próximo otoño, está siento desarrollado por Treasure (grupo de antiguos desarrolladores de Konami, autores de los episodios clásicos de *Contra* y *Castlevania*, y que ya escindidos de la compañía parieron obras maestras como *Gunstar Heroes*, *Radiant Silvergun* o *Ikaruga*). Como podéis ver en la captura, el juego conservará su desarrollo 2D, pero con gráficos poligonales.

Ghost'n Goblins se pasa al rol

Capcom se ha aliado con Game Factory para llevar a cabo un nuevo juego de rol masivo al estilo de *FF XI* o *True Fantasy Live Online*: se trata de ni más ni menos que *Ghost'n Goblins Online*. Estará protagonizado por el hijo del protagonista clásico de la saga, Sir Arthur, y tendrá once personajes jugables diferentes que podrán elegir entre seis oficios: caballero, arquero, vampiro, luchador, hombre-bestia y hombre-dragón. Este apetitoso RPG aparecerá allá por la primavera del 2004 en PC, pero enseguida será versionado para las principales consolas.



Multiplícate por siete

El bueno de Megaman (o deberíamos decir Rockman, que es como se llama en Japón) está cada vez más cerca de su debut en la bestia negra de Sony, esta vez a manos de esa filial de Capcom denominada Arika. *Megaman X7* seguirá la mecánica de sus predecesores, pero en esta ocasión en un entorno 3D y con unos personajes modelados con el popular *cel shading*. Capcom ha elegido el mes de septiembre para relanzar en 128 bits su añeja saga.

Legiones y legiones de monstruos

Teniendo en cuenta que está a punto de ser lanzado en Japón (aparecerá unos días antes que *FF X-2*, en concreto el 9 de marzo), es lógico que Capcom vaya dejándonos saber más cosas de su poco publicitado nuevo *action*-RPG, *Chaos Legions*. Sin ir más lejos, ya sabemos qué clases de "Legions" podrá invocar su protagonista, Sieg Wahrheit: Guilt, un monstruo fantasmal; Malise, un arquero; Badbh, un gigante de fuerza descomunal; Balor, un insecto de poderosas garras; Ogma, un perro demoníaco; Jenon, con ataques venenosos; Archanus, una criatura voladora; Zeodagda, con dos sables en sus manos; y Lognagaise, que utiliza una enorme espada.



Ventas en Japón Febrero 2003
(según NTT Publishing)

1. **Armored Core 3: Silent Line** — Plataforma **PS2** — Compañía **From Software**
2. **Bakusou Dekotora Densetsu 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square**
3. **Winning Eleven 6: FE** — Plataforma **PS2** — Compañía **Konami**
4. **Momotarou Densetsu 11** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square**
5. **MGS 2: Substance** — Plataforma **PS2** — Compañía **Konami**
6. **Pachinko Slot! King S** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sammy**
7. **Final Fantasy X** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square**
8. **Samurai** — Plataforma **PS One** — Compañía **Spike**
9. **Devil May Cry** — Plataforma **PS2** — Compañía **Capcom**
10. **Kingdom Hearts: Final Mix** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square**

Los más esperados en Japón
(según Famitsu PS2)

1. **Final Fantasy X-2** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square**
2. **Star Ocean 3: Till the End of Time** — Plataforma **PS2** — Compañía **Enix**
3. **Dragon Quest VIII** — Plataforma **PS2** — Compañía **Enix**
4. **The 2nd Super Robot Taisen Alpha** — Plataforma **PS2** — Compañía **Banpresto**
5. **Sakura Taisen 5: Farewell My Love** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sega**

Los más vendidos según centromail

PS ONE	PS 2	X BOX	GAMECUBE
1 Tony Hawk's Pro Skater 4	1 Grand Theft Auto: Vice City	1 Splinter Cell	1 Starfox Adventure
2 Harry Potter y la Cámara...	2 ESDLA: Las Dos Torres	2 FIFA Football 2003	2 Mario Party 4
3 Digimon World 2003	3 The Getaway	3 Blinx	3 Resident Evil
4 FIFA Football 2003	4 Pro Evolution Soccer 2	4 Halo	4 FIFA Football 2003
5 Pro Evolution Soccer 2	5 FIFA Football 2003	5 Collin McRae Rally 3	5 Super Mario Sunshine
6 Dragon Ball Z Ultimate...	6 Kingdom Hearts	6 Medal of Honor: Frontline	6 Eternal Darkness
7 NBA Live 2003	7 Harry Potter y la Cámara Secreta	7 ESDLA: La Comunidad del Anillo	7 Medal of Honor: Frontline
8 Medal of Honor+MOH Under...	8 Colin McRae Rally 3	8 Unreal Championship	8 James Bond 007: Nightfire
9 Dragon Ball Final Bout	9 ESDLA: La Comunidad del Anillo	9 NBA Live 2003	9 Harry Potter y la Cámara...
10 Metal Gear Solid Band	10 BurnOut 2	10 James Bond 007: Nigthfire	10 NBA Live 2003

Los 10 mejores PSone según lectores

1 
Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 
Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 26**

3 
Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

4 
Final Fantasy IX
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**

5 
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'en-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

6 
Final Fantasy VII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

7 
Driver 2
Distribuidor **Infogrames** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 26**

8 
Tony Hawk's P. Skater 3
Distribuidor **Proein** Género **Deportivo**
Precio **22,94 euros** Análisis **Planet 37**

9 
Resident Evil 3:Nemesis
Distribuidor **Virgin** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 18**

10 
Colin McRae 2.0
Distribuidor **Codemasters** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 21**

Los 10 mejores PS2 según lectores

1 
Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 40**

2 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **64,99 euros** Análisis **Planet 43**

3 
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

5 
Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **69,99 euros** Análisis **Planet 46**

6 
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 36**

7 
The Getaway
Distribuidor **Sony** Género **Acción**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 49**

8 
Silent Hill 2
Distribuidor **konami** Género **S.Horror**
Precio **62,44 euros** Análisis **Planet 38**

9 
Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

10 
Jak and Daxter
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 37**

Los 10 mejores PS2 según planetstation

1 **Metal Gear Solid 2**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 40**

2 **Final Fantasy X**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **64,99 euros** Análisis **Planet 43**

3 **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 **Devil May Cry**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 **Ratchet and Clank**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 47**

6 **Pro Evolution Soccer 2**
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**



7 **Virtua Fighter 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 42**

8 **Tekken 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **69,99 euros** Análisis **Planet 46**

9 **Gran Turismo 3**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

10 **Jak and Daxter**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 37**

Los mejores del mes

1 **MK: Deadly Alliance**
Distribuidor **Virgin** Género **Beat'em-up**

2 **The Mark of Kri**
Distribuidor **Sony** Género **Acción**

3 **NBA 2K3**
Distribuidor **infogrames** Género **Deportivo**

4 **Ape Escape 2**
Distribuidor **Sony** Género **Deportivo**

5 **NHL 2K3**

Distribuidor **infogrames** Género **Musical**

Los 5 mejores PS One según planetstation

1 **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

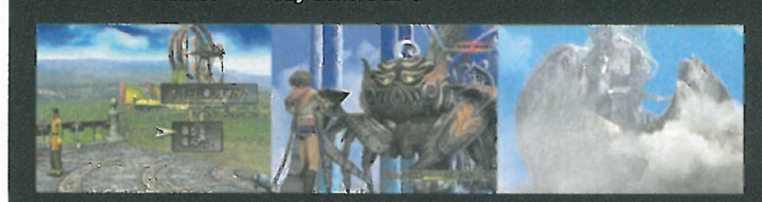
3 **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

5 **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 **Final Fantasy X-2**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**



2 **Tomb Raider: EADLO**
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**

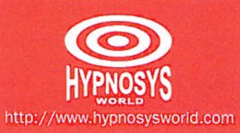
3 **Devil May Cry 2**
Distribuidor **EA** Género **Acción**

4 **Breath of Fire V**
Distribuidor **EA** Género **RPG**

5 **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival Horror**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17



Devil May Cry 2

El héroe con más dosis de chulería de los últimos tiempos ha vuelto. Una copia de *Devil May Cry 2* recién llegada de Japón nos ha permitido preparaos un reportaje con todas las novedades que incluye el retorno de Dante, incluida la compañía femenina que se ha buscado para la ocasión (será medio demonio, pero tonto no es).


Con un simple saltito, Dante se pone a la *altura* de estas aves de rapiña.


La espada sigue siendo una de las armas más letales: "¡Marchando un pinchito!"

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Electronic Arts**
Lanzamiento **Finales de Marzo**

No deja de ser una agradable sorpresa que Capcom decida por una vez dejar de hacer secuelas de sus juegos como churros y se decida a desarrollar un título innovador, que siente las bases para un nuevo género dentro del mundo de los videojuegos. Y no estamos exagerando si afirmamos que esto fue lo que consiguieron Shinji Mikami y su equipo con el primer *Devil May Cry*, probablemente uno de los títulos más originales, divertidos y frenéticos que ha visto jamás la luz en PlayStation 2.

Teniendo en cuenta el éxito que alcanzó aquel juego en todo el mundo, incluido nuestro país (y eso que la conversión PAL dejó muchísimo que desear), no era necesario ser Rappel para predecir que una segunda parte vería la luz tarde o temprano... y al final ha resultado que ha sido muy temprano. El pasado 29 de enero vio la luz *Devil May Cry 2* para PlayStation 2 en Japón y por fin todos aquellos que se quedaron con las ganas de repartir algo más de estopa con nuestro canoso héroe han podido repetir la experiencia disfrutando con las no pocas novedades que incluye su retorno.

Dante en la gran ciudad

Para empezar los entornos son bastante más extensos que en la primera parte. Esta vez la acción tiene lugar principalmente en un pueblo costero y en una ciudad, por lo que los escenarios cerrados tan habituales en la anterior entrega brillan por su ausencia. Allí Dante y la nueva protagonista Lucía deberán pararle los pies al malvado Arius, un ser que, gracias al poder de unas reliquias,










La nueva capacidad de esquivar de Dante le permite tener un gran futuro como saltimbanqui.

Esto me suena

La iniciativa de dividir este juego en dos discos diferentes, cada uno centrado en uno de los dos protagonistas pero con unas historias que se cruzan en algunos momentos, no es precisamente nueva. Capcom ya utilizó este mismo sistema en el pasado y curiosamente también lo hizo en la segunda parte de una de sus sagas más míticas: *Resident Evil 2*. Como casi todos recordaréis, los protagonistas de aquel *survival horror* eran nada más y nada menos que Claire Redfield y Leon Kennedy.







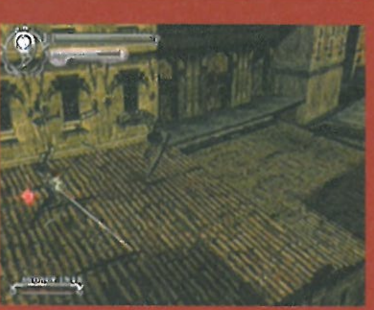
Una estación de tren con un *final boss*... si es que ya no se puede salir de casa.



"No se me agolpen por favor, que hay munición para todos".









pretende dominar el mundo.

En este entorno sigue quedando de manifiesto el gusto por la decoración gótica del equipo de programadores de Capcom (a pesar de que se trata de un grupo diferente al de la primera parte, ya que la gente de Mikami está demasiada ocupada con los *Resident Evil* de GameCube... ¡traidores!), aunque no tan frecuentemente como en la primera parte y ahora también hay lugar para localizaciones más modernas y actuales que incluyen rascacielos o una estación de tren. Estamos en definitiva ante unos decorados bastante más variados, aunque también con un nivel de detalle menor que en Devil May Cry, por lo que parece que se ha sacrificado algo de la brillantez del diseño a cambio de una mayor extensión en el mapeado que podemos visitar.

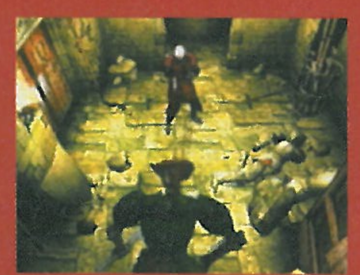
Los escenarios cerrados habituales en la anterior entrega brillan por su ausencia

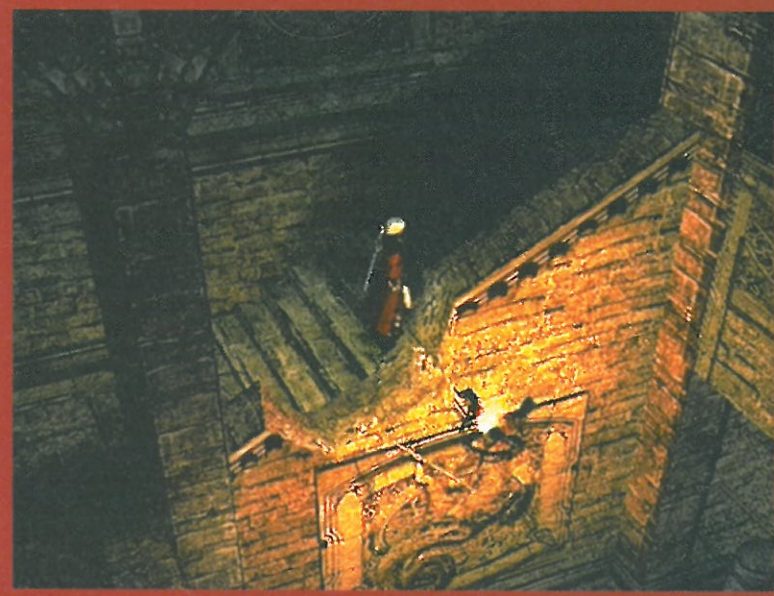
El aspecto de Dante también ha disfrutado de una revisión. Pero tranquilos, no es que el protagonista se haya hinchado a Grecian 2000 y ahora luzca una melena morena. El hijo de Sparda sigue siendo el canoso héroe que nos encandiló en la primera parte, pero ahora cuenta con un aspecto mucho más estilizado y una serie de nuevos movimientos. Por

Zombies May Cry

La verdad es que los inicios de la saga *Devil May Cry* resultan cuando menos curiosos. Un equipo comandado por el genial Shinji Mikami empezó a trabajar en la que debía ser la cuarta entrega de la saga *Resident Evil*, pero pronto se dieron cuenta de que los resultados obtenidos no tenían demasiado que ver con la mítica saga de *survival horror*. El juego contaba con una mayor dosis de acción, un desarrollo más frenético y una ambientación gótica, características que lo alejaban de lo que había sido hasta entonces una de las series más lucrativas para la compañía japonesa. Fue entonces cuando se decidió dar al proyecto un nuevo título: *Devil May Cry*.






¿Quién habrá pegado semejante bocado a la escalera? Dante, eso no pinta nada bien...

En todo lo que sea pelear Dante no tiene problemas, pero ahora que toca un puzzle...

A mi me daban dos [demonios]

Esta vez podremos disfrutar de las espectaculares transformaciones en demonio de Dante por partida doble, ya que su compañera Lucía también cuenta con esta capacidad. Los poderes que desplegarán es este estado son aún más espectaculares que en la primera parte y está agrupados en movimientos aéreos, destructivos o relacionados con la salud. Las batallas contra los monstruos finales en este estado depararán algunos de los mejores momentos del juego.



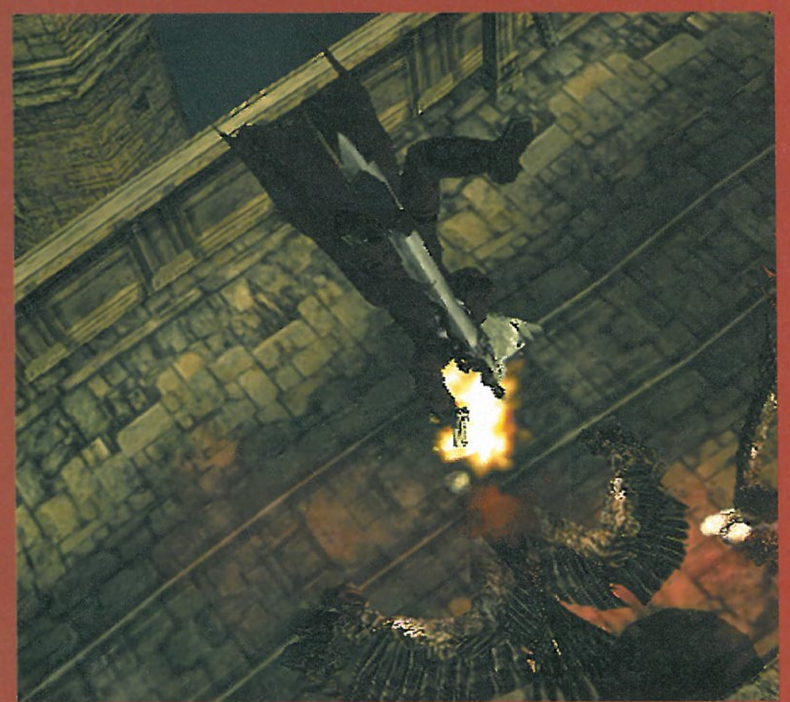




Al más puro estilo *Matrix* o *Shinobi*, Dante puede pasearse por las paredes para zafarse de los ataques de algunos enemigos o para atacarles desde una posición más ventajosa. No es que sea indispensable utilizar este sistema, pero no nos negaréis que subirse por las paredes es de lo más vacilón.







Aquí tenemos a Dante ejecutando una bonita pirueta finalizada con un doble tirabuzón.

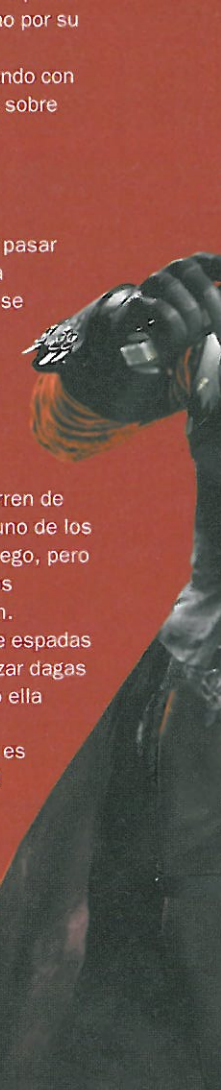
ejemplo, cuando el protagonista está rodeado de enemigos, es capaz de apuntar a dos objetivos diferentes con su par de inseparables pistolas para despejar cuanto antes el camino. Además también es posible correr por la pared para pillar al monstruo de turno por su punto débil e incluso saltar y mantenerse en el aire disparando con algún arma de fuego saltando sobre los enemigos.

Las demonias también lloran

Y por supuesto, no podemos pasar por alto el fichaje de la nueva protagonista, Lucía. Los que se quedaron con las ganas en el primer *Devil May Cry* de jugar con la sugerente Trish, van a poder quitarse la espina gracias a esta pelirroja cazademonios. Su aventura y la de Dante discurren de forma paralela cada una en uno de los dos DVD que componen el juego, pero en algunos momentos los dos protagonistas se encontrarán.

Lucía contará con una par de espadas cortas y su capacidad de lanzar dagas desde el principio, pero tanto ella como Dante podrán ir aumentando su arsenal, que es bastante más extenso que el que podíamos encontrar en la primera parte.

Él empezará con sus dos clásicas pistolas y podrá hacerse posteriormente con una escopeta, una ametralladora, un lanzamisiles o diversos tipos de espadas. Ella, por





No podía faltar un clásico: Levantar con la espada y rematar con las pistolas.

su parte, podrá conseguir una ballesta o algunas útiles y bastante devastadoras bombas.

Utilizando cualquiera de las armas escogidas contra los enemigos, obtendremos de nuevo orbes rojas que se pueden invertir en nuevas mejoras o ítems, pero ahora también se ha añadido la novedad de un misterioso amuleto con una serie de ranuras que, al ser rellenadas, otorgan a Dante y Lucía nuevas habilidades para sus respectivas formas demoníacas, que además ahora son bastante más espectaculares y poderosas que las que lució nuestro héroe en su anterior aventura.

La aventura de Lucía y la de Dante discurren de forma paralela cada una en uno de los dos DVD

¡Así se mueve un demonio, Dante!

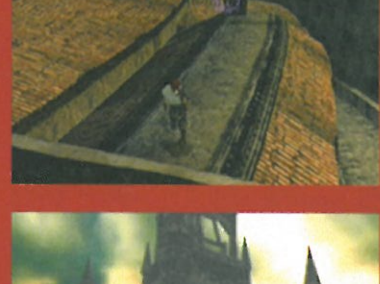
Además de la mayor extensión en los escenarios que ya hemos comentado más arriba, otra de los aspectos destacables en el apartado técnico del juego son las animaciones. Hay que destacar el extraordinario trabajo realizado, ya que los movimientos de los protagonistas son tremendamente realistas (vale, caminar por una pared no es el colmo del realismo) y fluidos, algo que contribuye a que las peleas sean una auténtica gozada. Y tampoco desmerece el sonido, con esa característica música rock guitarrera que nos avisa cuando estamos a punto



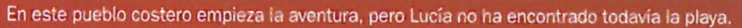


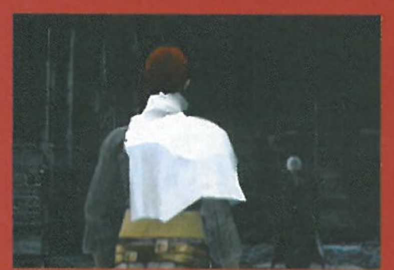


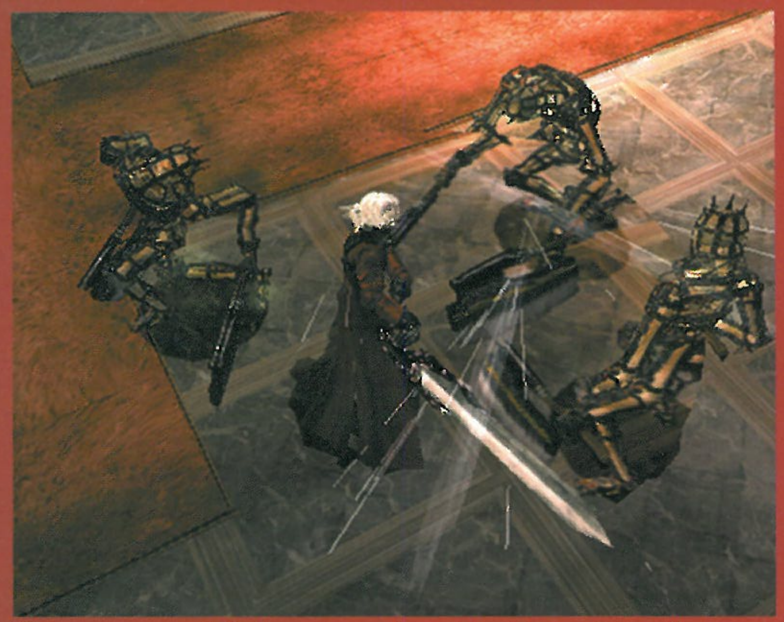
Encontraremos enemigos tan temibles como este mostruo que pide a gritos un dentista.





En este pueblo costero empieza la aventura, pero Lucía no ha encontrado todavía la playa.




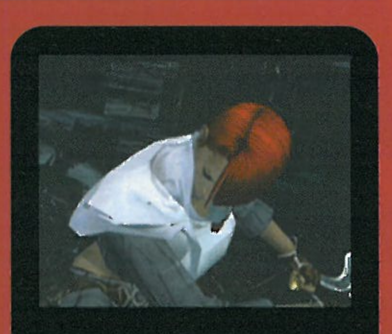
"Si es que nunca aprenderán. Vamos a ver... ¡al corro de la patata no se juega así!"



¿Queda claro quién es el héroe más chulo del mundo de los videojuegos?

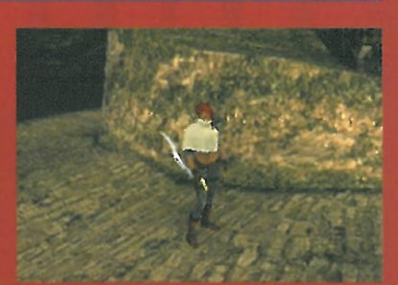
de meternos en algún *fregao* y melodías mucho más clásicas y tranquilas para los momentos de exploración.

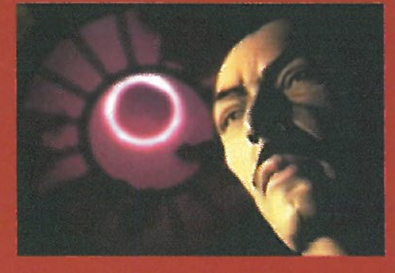
Quizás el mayor problema de *Devil May Cry 2* va a ser su corta duración, ya que en unas seis horas es posible llegar al final sin problemas. Esperemos que a esto no se añada una conversión PAL tan lamentable como la de la primera parte, porque sin duda un juego tan esperado como éste merece que podamos ver a Dante moviéndose con toda la rapidez que tiene en la versión original, algo que parece que esta vez sí será posible gracias al anuncio de Capcom Europa de que en esta ocasión el juego sí contará con el más que necesario selector de 60 Hz.



Gracias a la inclusión de Lucía, ahora contamos con la posibilidad de enfrentarnos a los enemigos de una forma un tanto diferente, ya que sus dos espadas cortas y las dagas que es capaz de lanzar la convierten en un gran personaje para las peleas en distancias cortas.

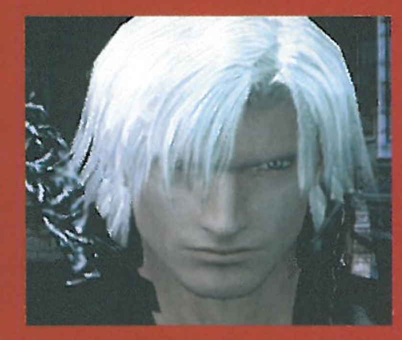


















Disparar a dos objetivos a la vez no está mal, pero cuando hay cuatro no es muy efectivo.

Shinobi

Los ninjas vuelven a estar de moda. A la inminente salida al mercado de la tercera parte de la saga Tenchu, se une ahora la resurrección de todo un clásico de los *shurikens*, las *katanas* y los saltos imposibles...¡qué tiempos aquellos!



Tendremos enemigos de todo tipo: aquí, un pobre 'diablo' con doble personalidad.

Esta foto es por si no os habíais creído lo de la importancia de las plataformas.

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Overworks**
Editor **Sega**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Primavera 2003**

Es un hecho: tarde o temprano, la industria acaba recuperando sus viejos mitos. Hollywood lo hace a base de *remakes* de películas de los años 30, TVE reponiendo hasta la saciedad joyas casposas como *Verano Azul* o *Curro Jiménez* y los desarrolladores de videojuegos exhumando el cadáver de aquellas viejas recreativas que, años ha, nos ayudaron a que la paga de la semana desapareciera casi tan rápidamente como la dignidad de los concursantes de *Gran Hermano*.

A la resurrección del espíritu *Ghost'n Goblins* en *Maximo* ahora hay que añadirle este *Shinobi*, glorioso videojuego de ninjas programado por Sega a mediados de los ochenta que regresa ahora (gracias a la crisis de ideas del sector, qué duda cabe) con toda la fuerza de los 128 bits de Sony.

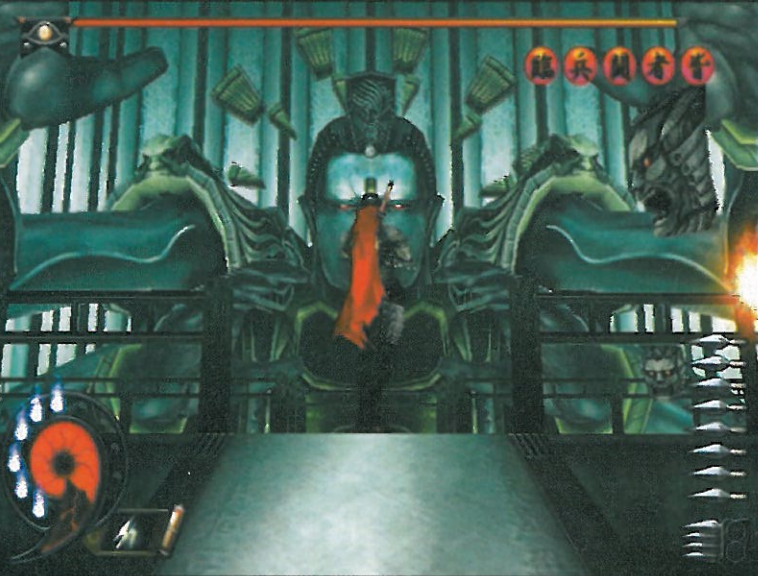
Sega ha llenado de detalles el juego para asegurar una jugabilidad de ésas que quitan el hipo

El argumento del juego (mucho más complicado de lo que podría parecer a primera vista) nos pone en la piel de Hotsuma, el joven líder del Clan Oboro (una agrupación de ninjas, no de amantes de los ovarios) que ve cómo, de la noche a la mañana, la ciudad de Tokio es barrida por unos extraños engendros infernales, su clan es asesinado y, para colmo de males, los que fueron sus amigos regresan de la muerte con la fea intención de acabar con él...

Para defenderse de tan negro panorama, Hotsuma cuenta con sus habilidades ninja, entre las que se cuentan una agilidad que daría envidia a muchos felinos (incluido nuestro veloz presidente José María Aznar), la posibilidad de 'correr' por las paredes y quedarse pegado a ellas, una especie de 'turbo' que le permite desaparecer de la vista durante unos segundos y, cómo no, esos extraños poderes mágicos del género "aprieta un botón y borra a todos los malos de la pantalla" que tan populares son en esto de los videojuegos. Lo más sorprendente es que todas esas habilidades se combinan de una forma muy natural y, al contrario de lo que acostumbra a pasar en los títulos en los que debemos usar muchos botones a la vez, el manejo del ninja es tremendamente intuitivo y rápido, sin duda uno de los grandes aciertos de este *Shinobi*.

Espadas de doble filo

Sega ha llenado de detalles el juego para asegurar una jugabilidad de ésas que quitan el hipo. Por ejemplo, cuando aparecen diversos enemigos en la pantalla, tendremos una cantidad limitada de tiempo desde que hemos eliminado al primero para acabar con todos los demás: si lo conseguimos, se nos obsequiará con una secuencia de vídeo en la que nuestro ninja particular realiza una postura la mar de chula mientras sus rivales se parten por la mitad cual barra de pan bocadillesca.



No os dejéis engañar por las peinetas, eso no es una folclórica sobrealimentada.



A los soldados los aniquilamos al instante... con los tanques tardamos un poco más.


Enfrentarse a muertos conlleva un problema: aquí sólo sangra el protagonista.


Como podéis observar en estas capturas, las fases son de los más variadito...









No obstante la aportación más interesante del juego es la de nuestra *katana*, que se va llenando de energía a medida que van cayendo enemigos. Un detalle vital en el desarrollo del juego, ya que a mayor energía menor será el número de golpes necesario para derrotar a los malos... pero la cosa no se queda ahí, sino que aún es más complicada. Y es que la espadita (un arma maldita que responde al nombre de Akujiki), no va a ser una aliada en el juego. Porque, pese a tener nombre de muñeco de peluche importado de Japón, nuestra *katana* supone una grave amenaza: si no se la alimenta con el alma de los enemigos, reclamará para sí el espíritu de su portador... lo que a efectos prácticos quiere decir que empezará a chupar energía del protagonista hasta que aparezca ese mensaje que todos odiamos tanto: "Game Over".

Nuestra *katana* se va llenando de energía a medida que van cayendo enemigos

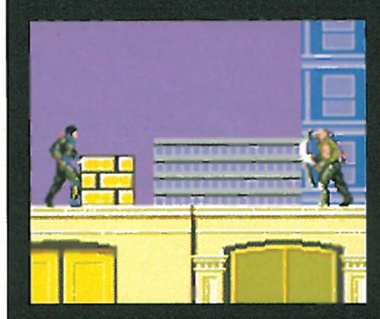
Pero, aunque por su desarrollo *Shinobi* sea básicamente un juego de acción donde lo más importante es rajar a nuestros enemigos lo más rápidamente posible, a lo largo de sus ocho fases tendrán muchísima importancia las plataformas:


Lo malo de ser un ninja es lo que te tienes que acercar a los enemigos para matarlos...


Si Hotsuma está vago, también puede derribar a su rivales a base de *shurikens*.

Éste es el malo: igualito que el *prota* con el pelo largo... ¿no os recuerda a *Metal Gear Solid*?

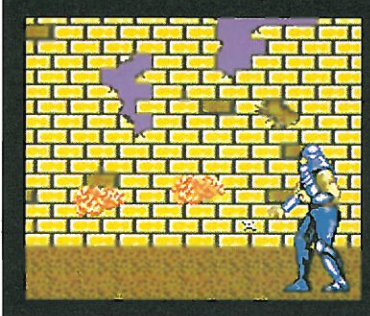
¿Recuerdas el juego aquél de las estrellas ninja?

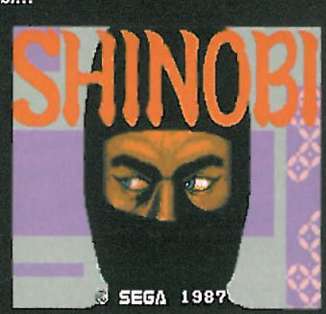




Shinobi **apareció en los salones recreativos a mediados de los 80. Naturalmente, arrasó por su complicada dinámica (para la época) consistente en avanzar por un decorado 2D mientras saltábamos, nos agachábamos e íbamos eliminando a los malos a base de mortales *shurikens* (curiosamente, más grandes que la mano del protagonista). Pero lo que realmente le hizo triunfar fueron sus fases de bonus, que anticipaban lo que serían los *shooters* en primera persona que verían la luz una década después. En ellas, aparecían las manos de nuestro protagonista sosteniendo estrellas ninja que debíamos lanzar a los enemigos que iban saltando delante nuestro, antes de que llegaran hasta nosotros... Ni que decir tiene que tocar a uno de esos ninjas era más difícil que ver a Daniela Cardone ganar un Oscar, pero en su momento esa inédita perspectiva frontal chocó a todos los jugones.**

Naturalmente, el juego se trasladó a las consolas, primero a la Master System de Sega y después a la NES de Nintendo, y con el tiempo la orgía de juegos con la palabra *Shinobi* en el título fue tal que prácticamente es imposible enumerarlos todos: *The Cyber Shinobi*, *Shinobi II: Silent Fury*, *Revenge of Shinobi*, *Shadow Dancer: Legend of Shinobi*...







¡Ah no! ¡A ti no te contamos como enemigo 'grandote', esos zancos son trampa!



Nuestro ninja no está fumando nada raro, son las almas de los que acaba de aniquilar.


Vale, eres un ninja la mar de chulo pero... ¡¡¡el enemigo está detrááaaaaaas!!



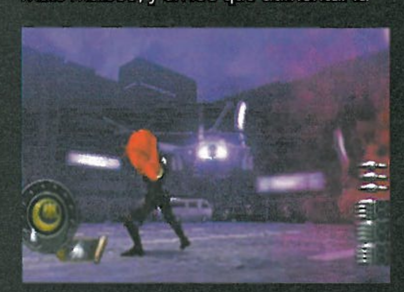
lagos de fuego, abismos, fosas de ácido y las cornisas, plataformas móviles y columnas delgadísimas que deberemos utilizar para superarlas comparten por igual el protagonismo con los enemigos de todo tipo.

Una dificultad de tomar apuntes

Pero lo cierto es que, si algo destaca del elenco de rivales del juego, son los *final bosses*. Y es que los enemigos finales de *Shinobi* le reconcilian a uno con este tipo de juego, porque son realmente DIFÍCILES. Olvidaos de los típicos arcades que se estilan hoy en día, en los que un rival de la segunda fase resulta más duro de vencer que el malo maloso, y en los que aumentar la dificultad simplemente significa aumentar el número de enemigos que se cruzan en nuestro camino. *Shinobi* resulta un ejemplo de lo que significa el término "dificultad progresiva", porque POR FIN un juego empieza siendo fácil (lo que permite al jugador aprender el manejo del personaje sin necesidad de tutoriales ni mandangas por el estilo) y acaba pareciendo casi imposible, como ocurría en los salones recreativos de antaño.

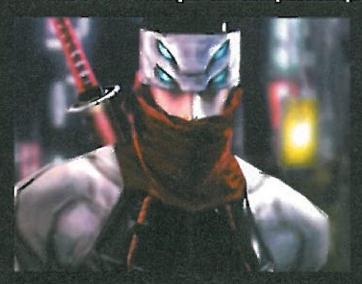
Los enemigos finales le reconcilian a uno con este tipo de juego, porque son realmente DIFÍCILES

Esperemos que la versión final de *Shinobi* conserve esos movimientos de antología y ese frenético desarrollo basado en aniquilar a los enemigos a velocidades de vértigo sin acabar despeñándonos barranco abajo (y fase fuera)... aunque sería aconsejable que se puliera la calidad gráfica del juego, especialmente esos fondos faltos de detalle y demasiado vacíos, la niebla que intenta disimular los defectos visuales y las texturas un tanto pobres que cubren los escenarios. En todo caso, es uno de esos juegos que hay que tener en toda *juegoteca* que se precie.



Entre ninjas anda el juego

Éstos son los personajes principales que participan en el culebr... estoooo, la historia de *Shinobi*. ¡Es tan complicada que habría que cobrar entrada!



Hotsuma

El líder del Clan Oboro, que, por aquello de que ya sólo es líder de sí mismo y de su sombra, anda algo cabreado y se dedica a rajar a todo bicho viviente. Aunque parezca mentira, es el prota.



Hiruko

Aunque con esas barbas tenga pinta de ser el típico secundario sabio de *anime* japonés, no es dejéis engañar: es el malo maloso oficial y tiene poder para buscarle las malas pulgas a todos los ninjas del planeta.



Ageha

Una ninja renegada que abandonó el Clan Oboro en el pasado. Lo hizo por amor a Moritsune, el hermano de Hotsuma, que empieza el juego con muchos 'dolores de cabeza'.



Ninja Misterioso

Ese curioso parecido con el protagonista, y la extraña sensación de no saber qué rayos pinta este tío aquí, nos hace sospechar enseguida que no sólo es un ayudante del malo.


Aquí tenéis la prueba: con tanta muerte, Hotsuma está que se sube por las paredes...

FROGGIE

TELECOÑAS

¿TE LA HAN JUGADO Y QUIERES DEVOLVERLA?
¿QUIERES GASTAR UNA BROMA A UN AMIGO?

906 51 02 53

RELACIONES



NOSOTROS TE PRESENTAMOS A UN MONTÓN DE CHICAS/OS

¡¡¡TÚ SÓLO TENDRÁS QUE ELEGIR!!!

envía **LIGAR11** al **7494**

"Mis amigas me dejaron plantada en sábado, así que me conecté por morbo. Desde entonces estoy con Alex, mi chico" -Ana-

"Un amigo me lo recomendó, me conecté y ¡FUE GENIAL!. Conocí a un montón de chicas y encontré a Ana, la más sexy que he conocido". -Alex-

TRIVIAL

envía **TRIVIAL2** al **7494**

¡¡¡¡DEMUESTRA QUE ERES EL MÁS LISTO Y GANA PREMIOS INCREIBLES!!!

XBOX, DVD, MINICADENAS, REPRODUCTORES DE MP3, DINERO, ...

¡¡¡CONOCE LAS MEJORES CHICAS DE LA CIUDAD!!!

envía **CHAT11** al **7494**



ELLAS TE ESTAN ESPERANDO... ¡¡CONÉCTATE AHORA!!

LOGOS Y TONOS

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!!!
Envía **LT7** seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al **7494**. Ej: LT7 62067 MOTOROLA. O LLAMA AL **906 03 26 15**

21083	01163	01003	01140	04135	03110	16222	06070	09013	29087	06047	09016
02015	03084	06131	27026	16188	30002	03004	18026	03383	04108	09012	06351
01246	27000	03091	01001	06050	21073	20138	01022	09121	02209	01025	30008
03021	18259	30061	01176	06060	03112	16223	19004	02082	01173	30023	30278
30449	01037	21012	18465	18258	03040	02237	30003	18437	02009	50111	01175
01067	21010	27005	18260	02021	01018	18270	01164	03422	18288	18341	04006
01041	03002	17034	01051	03393	50101	24005	03039	20136	04012	18315	02016
03027	06417	06014	06049	06368	03015	18043	18240	06085	03093	01081	11035
03021	03037	28173	01216	02026	01007	01016	01036	01029	24004	06051	06006
03001	24021	03022	06360	02052	18026	04092	03030	06001	06039	09150	16219
49003	16220	02018	49641	24035	01015	26000	06061	16218	16224	16143	04061
18000	01034	01023	01006	16108	02038	06032	09098	27202	27023	18354	49630
24052	16100	01160	30276	04018	01260	30011	09138	04097	21032	20001	09098
06061	01211	01008	26007	12034	05136	49648	30074	25067	21036	19043	16020
09022	22015	20022	16142	09106	06095	03011	03003	01160	01148	27126	16157
09105	09087	03100	01039	01033	01002	24072	21188	18070	09302	01027	27015







































TOP 10

62067 Chihuahua - Cocacola
59468 Whithout Me - Eminem
60278 Desenchatee - Kate Ryan
54259 LLoraré las penas - David Bisbal
54210 Fiesta pagana - Mago de Oz
60269 All the things she said - Tatu
54257 Cuando tu vas - Chenoa
51027 Missión Impossible - Cine
68030 Centenario R. Madrid - Himno
62023 Simpsons - Tv

53240 Lethal Industry - Dj. Tiesto
68014 Hala Madrid - Himno
55024 Himno de la Legión - Himno
62073 Shin Chan - Tv
51005 El Exorcista - Cine
68002 Cant del Barça - Himn
53221 Infected - Barthez
54233 Perdono - Tizziano Ferro
55011 Himno de España - Himno
62027 Fraggie rock - Tv
54247 Sin miedo a nada - A. Ubago
54231 A Dios le pido - Juanes
51003 El bueno el feo y el malo - Cine
55058 Cara al sol - Himno
62065 Mtv - Anuncio
51021 La pantera rosa - Cine
62039 Rasca y Pica - Tv
54217 Asereje - Las Ketchup
51000 Star Wars Darth Vader - Cine
54213 Que la detengan -David Civera
54219 Baila Morena - Zucchero
54268 Baila Casanova-Paulina Rubio
53237 Universe - Chasis
62007 El Equipo A - Tv
51075 Gladiator - Cine
51036 Titanic - Cine
51058 Summer Loving - Grease

62000 Benny Hill - Tv
56000 La abeja maya - Infantil
57005 Tarzán - Grito
53009 Freestyler - Boomfunk Mc
54014 Cacho a cacho - Estopa
53199 On the move - Barthez
54222 Ave Maria - David Bisbal
60231 By the way - R H Chili Peppers
54256 Que el ritmo no pare - P. Manterola
51016 James Bond - Cine
62043 South Park - Tv
59045 Tubular Bells - Mike Oldfield
68001 Atlético de Madrid - Himno
54262 Soy yo - Marta Sánchez
60042 Sultans of Swing - Dire Straits
53238 Space Melodie - Luna Park
60118 In the end - Linking Park
53205 Samba Adagio - Safri Duo
62029 Verano Azul - Tv
51087 Terminator - Cine
60012 Sweet Child of mine-G.nRoses
60015 Enter Sandman - Metálica
68015 Real Sociedad - Himno
51008 El Padrino - Cine
59027 Walk of life - Dire Straits
68004 Himno del Ath. Bilbao - Himno
60024 The final countdown - Europe
61012 Star Wars - Cine
51033 Breathe - Prodigy
53014 Ecuador - Disco
60013 Number of the Beast - I. Maden
54206 Torero - Chayanne
55022 Els segadors - Himno
65021 Paquito el Chocolatero - Yeye
59143 Every Breath You Take - Police
54203 Suerte - Shakira
53220 Moi... Lolita - Alizee
54209 Corazón Latino - David Bisbal

54270 El Aire que me das - D. Bustamante
56001 El Show de Barrio Sésamo - Tv
62014 Inspector Gadget - Tv
51013 Indiana Jones - Cine
50009 La Internacional - Tradicional
60017 Otherside - Red Hot Chili Peppers
53060 Café del mar - Energy 52
53257 Never Again - Milk Inc
54218 Bicho malo - Capitán Canalla
53222 L'Amour Toujours - G. Dagostino
53292 Ganbareh - Sash
51001 Addams family - Cine
51004 Carros de Fuego - Cine
51002 Axel f - Cine
62032 Coca Cola - Tv
53252 Insomnia - Faithless
53012 Children - Disco
53225 Out of Grace - Anglia
60014 Breakingt the law - Judas Priest
51127 La vida es bella - Cine
66018 New York New York - F. Sinatra
59005 Take on me - Aha
53247 Dark Pharao - Barthezz
51125 Come what may -Moulin Rouge
62005 Coche fantástico 2 - Tv
53249 Power Brena - Barthezz
51111 Pulp Fiction - Cine
68003 Himno del Betis - Himno
61005 Oxygen - Jean Michelle Jarre
54216 Tu piel - Manu Tenorio
56008 Bajo del Mar - Sirenita
54227 Tre Parole - Valeria Rossi
54290 2 hombres y un... - DBustamante
54026 La Copa de la Vida -Ricky Martin
71015 Zankoku na tenshi no..-Evangelion
61025 Tour de France - Kraftwek
59316 Cant get you out... - Kylie Minogue
54266 La chica de Ayer - Enrique Iglesias

54258 Dame más - Fórmula Abierta
62062 Betty la Fea - Tv
62015 Los Picapiedra - Tv
54215 Primavera Clara - Nuria Fergó
54214 El alma al aire - D. Bisbal
54291 Digale - David Bisbal
59541 Yerterday - The Beatles
51043 El libro de la selva - Cine
68016 Harry Potter Theme - Cine
51092 Himno del Sevilla fc - Himnos Futbol
55059 Asturias Patria querida - Himno
64045 Lemmings - VideoJuego
54275 Me muero por conocerte -A. Ubago
59580 Dilema - Nelly FT Kelly Rowland
54276 Ni más ni menos - Los Chichos
61048 Hey boy hey Girl - Chemical Brothers
59604 Loose Yourself - Eminem
61046 Babys got a Temper - Prodigy
62075 Arale - TV
51063 Pretty Woman - Cine
51113 May it be - El señor de los Anillos
60112 With or without you - U2
59599 Jenny from the Block - Jennifer López
59026 Walking away - Craig Davis
60078 Moonlight Shadow - Mike Oldfield
60213 The Trooper - Iron Maiden
62017 Mazinguer Z - Tv
72004 Lap 4 More - Barthez
62009 Expediente X - Tv
54298 Mola Mazo - Camilo Sesto
51131 Concerning Hobbits-El señor de An.
71000 Theme - Doraemon
59474 Gangstas paradise - Coolio
62050 Los Munsters - Tv
63308 Heaven - DJ Sammy &Janou FT Do
59037 You can leave your hat on - J. Cocker
51010 Forest Gump - Cine
51123 Cartoon Theme - Spiderman

72000 Children of the demon - Aqualords
63000 Cumpleaños Feliz - Tradicional
61049 Mindfields - The Prodigy
54306 Color Esperanza - Diego Torres
72107 Braveheart - Dj Sakin
51014 Goldfinger - James Bond
51070 Tiburón - Cine
60020 Light my fire - The Doors
59584 Die another day - Madonna
68007 Málaga - Himno
55025 Partido Popular - himno
60356 Not gonna get us - Tatu
62036 I'll be there for you - Tv
59321 The way I am - Eminem
59563 Complicated - Avril Lavigne
60045 Satisfaction - Rolling Stones
66021 La bamba - Los Lobos
59592 Skater Boy - Avril Lavigne
59003 Gimme gimme - Abba
72256 Castles in the sky - Ian Van Dahl
59018 Samba de janeiro - Bellina
68026 We are the champions - Queen
66059 Killing me softly - Roberta Flack
54274 Hasta que el cuerpo aguante - Mago de Oz
60328 Smells like teen spirit - Nirvana
51132 Batman - Cine
54272 Danza del fuego - Mago de Oz
60023 Stairway to heaven - Led Zeppelin
54286 Te necesito - Amaral
51044 Austin Powers - Cine
68020 Himno del Zaragoza fc - Himno
51035 Superman - Cine
60016 Come as you are - Nirvana
54180 Chiquilla - Seguridad Social
60168 Tainted Love - Marilyn Manson
62074 Heidi - Tv
54003 All my loving - Los manolos
61010 Blue monday - New Order

¿Carisma yo? ¡Nunca!

Splinter Cell

Dejando aparte la cara de los usuarios de X-Box lo mejor de esta maniobra comercial de Ubi Soft es que podremos disfrutar del que muchos consideran el auténtico heredero de la saga *Metal Gear*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Ubi Soft Montreal**
Editor **Ubi Soft**
Distribuidor **Ubi Soft**
Lanzamiento **Marzo**

Por culpa de la entronización de Hideo Kojima como intocable rey de los juegos basados en el sigilo (sin que nadie se atreviera a toserle durante años... como José Luis Moreno en TVE, vamos), este subgénero lleva un tiempo bastante estancado en unos parámetros demasiado fijos. Por eso es de agradecer la aparición de este *Splinter Cell* de los chicos de Ubi Soft Montreal, ya que su visión distinta de esto del espionaje supone una muy necesaria bocanada de aire fresco. ¿Sus armas? Bajo un brazo una versión mejorada del ya magnífico motor gráfico de *Unreal 2*; en la otra, una historia original del escritor norteamericano Tom Clancy.

Dicho argumento está protagonizado por Sam Fisher, que a pesar de su nombre de vendedor de aspiradoras es un exagente de la CIA y exNavy SEAL que es llamado de nuevo al servicio activo por la National Security Agency (NSA para los amigos) para que se incorpore a una nueva subagencia de esas *mu* secretas *mu* secretas denominada Third Echelon.

Fisher descubrirá un retorcido plan para atacar a los Estados Unidos que deberá abortar

El trabajo de esta oficina es, básicamente, enviar a cumplir misiones a lo que se denominan *splinter cells* o, dicho de otra forma, soldados excepcionales entrenados al más alto nivel que cuentan con lo que llaman "quinta libertad", que es la posibilidad de hacer lo que sea necesario para defender los valores americanos y todas esas cosas. Como James Bond, pero sin martinis ni tías buenas, vamos. Eso sí, en caso de que Fisher sea atrapado por el enemigo, el Gobierno americano usará la misma política que el PP durante la catástrofe del Prestige: fingir que ignora por completo qué es lo que ocurre.

Con estas perspectivas, el bueno de Fisher será enviado en solitario a cumplir un 'encarguito' a Georgia, Rusia, donde después de diversas peripecias descubrirá un retorcido plan para atacar a los Estados Unidos que deberá abortar lo antes posible.



¿Para qué es la tercera luz de las gafas de visión nocturna? ¿Para el tercer ojo del prota?


Estará muy entrenadito, pero a ver si alguien le enseña a usar las escaleras.

Muertos, los menos

No obstante, aunque dispongamos de esa "licencia para matar", no podremos ir por los catorce niveles que conforman el juego (más uno adicional para PS2) como un Chuck Norris de pacotilla. La cantidad de munición de la que dispone Fisher es muy limitada, por lo que deberemos usarla sólo en aquellas ocasiones en que sea totalmente imprescindible. Y es que en


Que Sam Fisher es todo un machote norteamericano es algo evidente desde la primera vez que vemos su pétrea cara, pero lo que no podíamos imaginar es que nuestro héroe recibió sus conocimientos de artes marciales del mismísimo Jean-Claude Van Damme... ¿que no lo creéis? ¡Echadle un vistazo a estas fotos y decidnos que es mentira!



Aquí hemos pillado *in fraganti* a Sam aliviándose en una esquina de un apretón que le ha dado.

Splinter Cell es totalmente esencial pasar inadvertido, mucho más que en *MGS 2*, así que deberemos buscar siempre la forma más eficaz de evitar a enemigos y cámaras.

Eso sí, a diferencia de los juegos de Kojima, en este título de Ubi Soft Montreal no contaremos con ningún tipo de radar que nos permita detectar soldados y/o guardias: se supone que este juego quiere ser una experiencia realista, así que tendremos que ver a los enemigos nosotros solitos, sin ninguna ayuda exterior. Para facilitar esto, los desarrolladores han incluido la posibilidad de rotar la cámara 360º, permitiéndonos ver hasta el último ángulo de todo lo que nos rodea para planear siempre cuál es el camino perfecto para pasar más desapercibido que Yola Berrocal en una fábrica de globos.

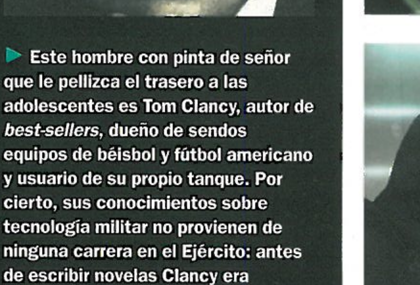
En *Splinter Cell* es totalmente esencial pasar inadvertido, mucho más que es *MGS 2*

Pero si hay un elemento que nos va a ayudar a movernos sigilosamente cual ninja es, sin lugar a dudas, la oscuridad. No hay que ser un genio para darse cuenta de que Fisher no va totalmente vestido de negro porque piense que le hace una figura más esbelta, sino porque nuestras mejores aliadas van a ser las sombras de los escenarios donde nos movamos. Para ello contaremos con

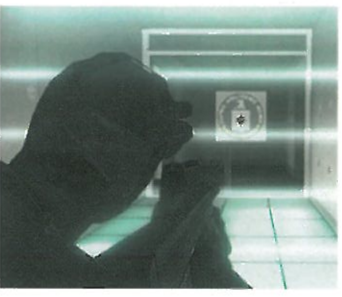
En la Palm-a de la mano



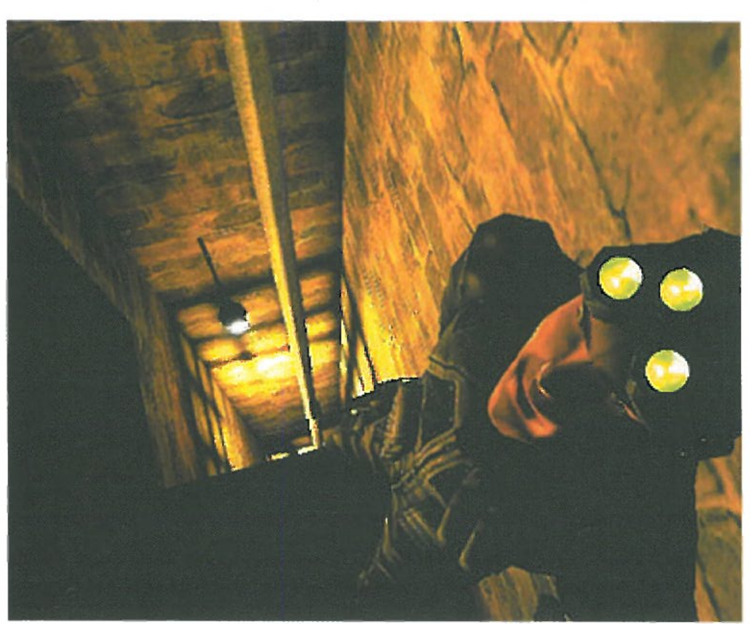

Uno de los artilugios más útiles de los que utiliza el protagonista de *Splinter Cell* es el Palm que aparece en el menú de pausa: gracias a este ordenador de bolsillo podremos recibir información de nuestros superiores, almacenar contraseñas y códigos e incluso visionar los datos que hayamos robado a nuestros enemigos. Pero no os hagáis ilusiones de haceros con el mismo modelo que Fisher: en realidad, éste usa una mezcla de un Palm Pilot clásico con pantalla LCD monocroma (aunque, curiosamente, reproduzca colores) con la carcasa y los botones de los modelos más modernos. Vamos, que no existe.

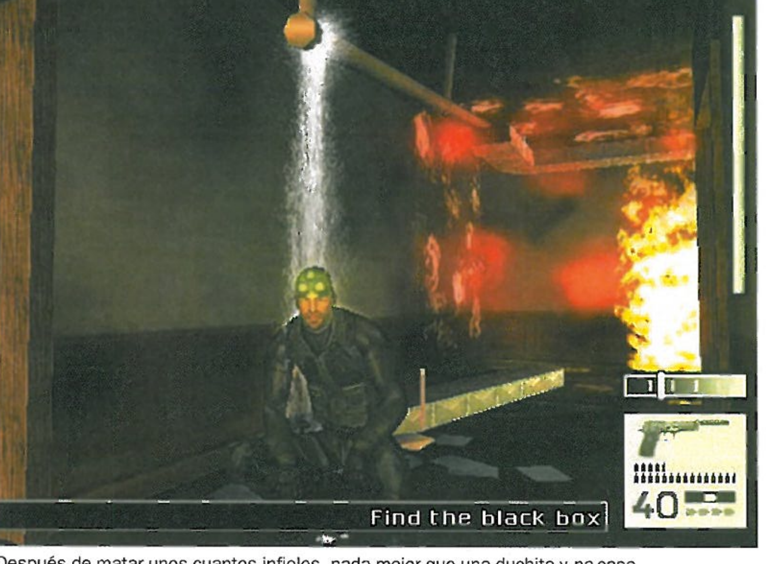
Este hombre con pinta de señor que le pellizca el trasero a las adolescentes es Tom Clancy, autor de *best-sellers*, dueño de sendos equipos de béisbol y fútbol americano y usuario de su propio tanque. Por cierto, sus conocimientos sobre tecnología militar no provienen de ninguna carrera en el Ejército: antes de escribir novelas Clancy era vendedor de seguros.


Muy bonito el efecto de sombra, pero ¿hace falta pasearse por delante de un foco enemigo?


¿Tampoco sabe usar el ascensor? Pues menudo espía nos hemos buscando...


Es lo malo de ver *Crónicas Marcianas*: luego a media misión te quedas frito...



Después de matar unos cuantos infieles, nada mejor que una duchita y *pa* casa.

dos ayudas imprescindibles: nuestra pistola, para terminar con las luces que encontremos, y las gafas de visión nocturna que nos permitirán movernos a oscuras con total libertad, dándonos toda la ventaja sobre esos enemigos que andarán tanteando las paredes con las manos para intentar orientarse.

Te lo ponen difícil

Uno de los aspectos esenciales en los juegos de sigilo es, sin lugar a dudas, la IA de los soldados. No supone ningún reto despistar a enemigos que se comporten como robots ni que se distraigan más que las clientas de una peluquería viendo *Salsa Rosa*, y como los programadores de *Splinter Cell* son plenamente conscientes de ello han dotado a los militares del juego con un comportamiento realista y muy muy mesurado. Vamos, que en cuanto vean una sombra, oigan un pequeño ruido o noten la más mínima ausencia, se acercarán con toda la cautela a investigar qué está ocurriendo... y si oyen un tiro o ven directamente a Fisher, no tardarán en hacer sonar la alarma y pedir refuerzos inmediatamente.

Afortunadamente, nuestro protagonista está dotado de una serie de movimientos que nos permitirán manejar a los enemigos con bastante más discreción que en *MGS 2*. Y es que no sólo podremos agarrarlos del cuello y arrastrarlos, sino que la cosa en este juego es más compleja: inmediatamente Fisher les pondrá un arma en la sien y podremos obligarles tanto a contarnos cosas que necesitamos saber (¿habrá algún soldado que nos pueda dar el número de teléfono de Monica Bellucci?) como a hacer otras que nosotros no podemos y que son vitales para nuestra misión. Además una vez terminemos no necesitaremos matarlos: podremos dejarlos inconscientes de un silencioso y limpio golpe de culata en la nuca.

Podremos obligar a los enemigos a contarnos cosas o a hacer otras que nosotros no podemos

Pero claro, los soldados no será lo único de lo que deberemos preocuparnos para que nadie nos vea, sino que también nos toparemos, cual concursante de *Gran Hermano*, con las







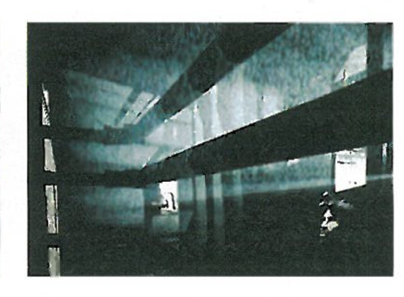


El gran ojo que nos mira





Aunque a la mayoría de vosotros os suene a chino, la agencia de inteligencia para la que trabaja Sam Fisher, la NSA (National Security Agency y no Nata Sobre Almendras como pretendía Holybear) es una de las más importantes de los Estados Unidos: como prueba, sólo hay que ver que en ella trabajan ni más ni menos que 21.000 agentes, así que sólo el FBI le supera en efectivos. Su trabajo consiste, básicamente, en la interceptación electrónica de información, que consigue mediante un sistema de interceptación de comunicaciones a escala mundial bautizado como "Echelon", en el que le ayudan otro países como el Reino Unido, Canadá, Australia y Nueva Zelanda. Así que cuidadito con lo que decís, que los yanquis nos vigilan a todos...





¿Qué habrá comido este hombre? ¿Otra vez está 'soltando lastre'?

¡A este tío lo tengo visto!





La voz americana del protagonista de *Splinter Cell* la pone Michael Ironside, actor de origen canadiense cuyo nombre os sonará poco... al contrario que su cara, ya que es uno de los actores secundarios más prolíficos del cine norteamericano (especialmente de films de género fantástico). Ha aparecido en películas como *Scanners, Top Gun, Desafío Total, Los Inmortales II, Liberad a Willy, Starship Troopers, La Tormenta Perfecta* e infinidad más, siempre haciendo de tipo duro o de malo carismático. De todas formas, los que hacemos esta revista lo recordamos por un papel muy concreto: el de Ham Tyler, belicoso miembro de la Resistencia de la mítica serie *V*.



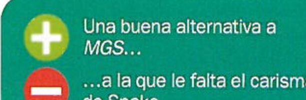
inevitables cámaras. Como a los enemigos, no podremos detectarlas, pero afortunadamente notaremos la cercanía de una de ellas gracias al peculiar sonido que éstas emiten al funcionar. Eso sí, mejor evitarlas que intentar eliminarlas de un tiro, porque algunas están protegidas por una carcasa antibalas (¿o creías que los ejércitos enemigos eran tontos?).

Chincha rabia, James Bond

Como todo protagonista creado por Tom Clancy que se precie, Sam Fisher cuenta con todo un arsenal de chucherías ultratecnológicas que le harán la vida más fácil. Quizá las más útiles (y, por qué no decirlo, virgueras) son las microcámaras 'disparables', pequeños dispositivos que podemos lanzar con nuestra armas y que nos permiten ver a distancia qué hacen nuestros enemigos. De hecho hay dos tipos de ellas: unas tienen *zoom*, visión termal y visión nocturna, siendo casi un segundo par de ojos para nosotros; las otras no tienen tantas cositas pero pueden emitir un zumbido que distrae a los guardias para permitirnos 'colarnos' más fácilmente.

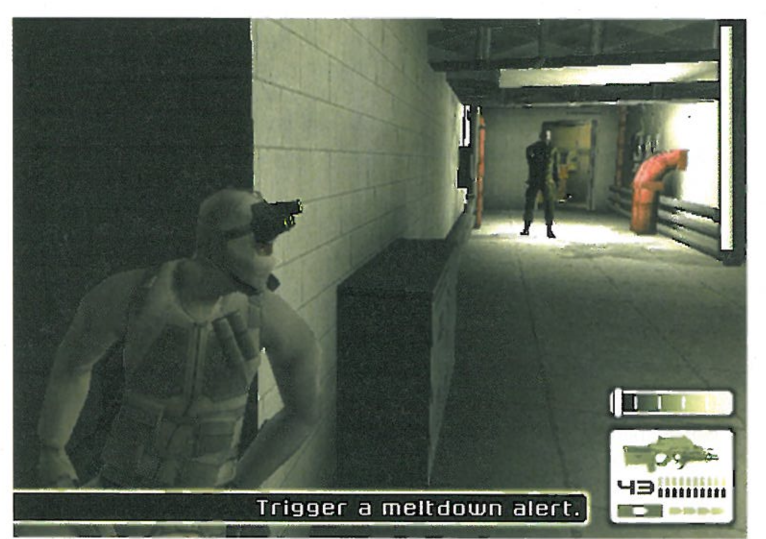
Menos espectacular pero igual de efectiva es el juego de ganzúas con el que podremos abrir las puertas... pero lo divertido es la forma en que las usaremos en *Splinter Cell*. No será la típica secuencia "usa ganzúa-espera unos segunditos-abre puerta", sino que, como un chorizo barriobajero en busca de un *buga* para irse de parranda, deberemos ir hurgando con cada una de las ganzúas hasta dar con el lugar justo donde debemos situarlas para abrir más tarde el cerrojo (notaremos que está en el lugar adecuado cuando sintamos un temblor en el DualShock). Lento, es cierto, pero muy muy realista...

Y es que ésa es, al fin y al cabo, la apuesta que los chicos de Ubi Soft Montreal han querido hacer con su *Splinter Cell*: un juego de sigilo que, en lugar de la acción y la violencia más estilizada y peliculera que caracteriza a *MGS 2*, busca un mayor realismo a todos los niveles. Lo que nos preguntamos es si, a cambio de conseguir esa (fría) verosimulitud, vale la pena dejar de lado la magia, el carisma y el atractivo que tiene el mundo de los espías de Solid Snake y compañía.

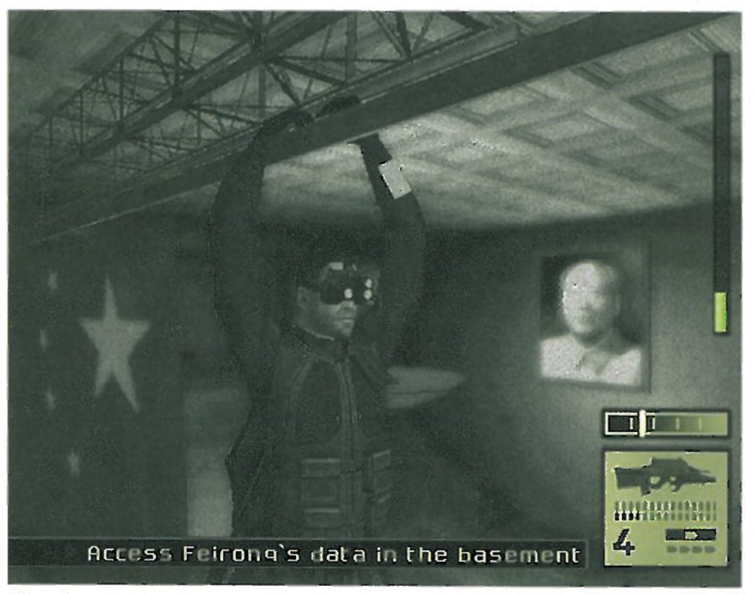


\+ Una buena alternativa a *MGS*...

− ...a la que le falta el carisma de Snake



"Hola, ¿me pone con el enemigo? ¡Es que su guarda no me deja entrar!"



Más vale que se haya lavado bien los sobacos, no vaya a ser que le detecten por el olor.

¿Lo *vexx*? ¡Ya te lo decía yo!

Vexx

Cuando parecía que la fiebre de los plataformas para PS2 había remitido, Acclaim vuelve a alimentarla gracias al lanzamiento del interesante *Vexx*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Acclaim Studios Austin**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Principios marzo**

Por la concepción un tanto *cartooniana* y simpática del diseño de personajes de este nuevo juego de los creadores de *Turok: Evolution*, uno cree que va a encontrarse con uno de esos plataformas desenfadados y cachondos al estilo de *Jak & Daxter* o *Ratchet and Clank*... pero nada más lejos de la verdad. Las primeras secuencias de vídeo ya nos avisan que *Vexx* no sigue para nada los postulados del tío Walt (Disney), y que al estilo de *The Mark of the Kri* sus desarrolladores han utilizado su *look* a lo dibujo animado (nada que ver con el *cel shading*, afortunadamente) para contarnos una historia de odio, venganza y heroísmo.

Para ello tendremos que ponernos en la piel del joven Vexx que, a pesar de tener pinta de cachorro y nombre de compresa, tendrá que vengar la muerte de su abuelo a manos del malvado Yabu gracias a los poderes que le conceden los Guanteletes Astani que le ha robado. Pero la cosa no será tan sencilla como simplemente aniquilar al malo maloso: antes tendrá que recorrer nueve mundos distintos en los que tendrá que recoger los corazones de los guerreros *astani* muertos durante la batalla contra Yabu, para absorber el poder que aún conservan y utilizarlo para evitar que éste pueda seguir moviéndose a placer entre dimensiones.

Tendremos que recorrer nueve mundos en los que recoger los corazones de los guerreros

Como os podéis imaginar, no será fácil conseguir todos los dichosos corazones. Para alcanzar cada uno de ellos tendremos que pasar una prueba determinada, ya sea enfrentarnos a un enemigo, resolver un puzzle a lo *Tomb Raider*, atravesar un largo camino de pasos estrechos y abismos o, sencillamente, marcar un gol (así que mejor que no eche una partida ningún delantero del Barça). Además, tendremos una serie de pistas que nos indicarán dónde están los corazones o cómo conseguirlos. Lástima que sea un poco... ejem... vagas.

Como veis, el problema con la caspa de Vexx ha llegado a extremos preocupantes.

Que te meto con el guantelete

Para cumplir con el destino heroico de Vexx contaremos con los poderes de los Guanteletes de marras, una especie de cruce entre los brazaletes de la protagonista de *Primal*, las garras de Lobezno y una batidora Moulinex (¿o Moulivexx?). Gracias a ellos podremos enfrentarnos con garantías con nuestros enemigos, pudiendo realizar unos cuantos tipos de combo, incluidos algunos que nos permiten no dejar caer al enemigo al suelo al estilo Dante. Pero su ayuda también nos servirá para trepar por un tipo de pared especial (un poco lentamente, eso sí), movernos bajo el agua con la velocidad de un delfín desbocado o, lo más útil para un plataformas, realizar un supersalto que nos evitará más de una dolorosa caída al vacío.

Aunque, sin lugar a dudas, la capacidad más espectacular con la que cuenta Vexx (y quizá el punto más original del título de Acclaim Studios Austin) es la de alterar la hora del día mediante unos diales especiales. Es



Sí amigos, nuestro héroe también vio de pequeño *Karate Kid*... "Dar cera, quitar cera"



BMX XXX

Parece ser que los mandamases de Acclaim tienen últimamente una extraña afición por los nombres que incluyen todas las "X" posibles: primero fue *BMX XXX*, ahora nos llega *Vexx* y tienen en cartera una secuela de *Extreme-G* que se llama ¡¡*XGRA*!! ¿Qué será lo próximo? ¿Un *Turoxx*? ¿Un *XurnOut XXX*?









Los Guanteletes Astani serán muy poderosos, pero cuando toca resolver puzzles se escaquean como el que más.





Si en vez de agua esto fuera whisky, nuestro redactor Kain mataría por protagonizar *Vexx*.

decir, si nos ponemos encima y los hacemos girar, podremos colocarnos en el punto horario que deseemos, pudiendo observar tanto unos asombrosos efectos de luces y sombras como el bello espectáculo de ver anochecer… o amanecer (en la Redacción mataríamos por un aparato de éstos cuando estamos en pleno cierre). No obstante, no penséis que su uso es puramente estético: algunos portales secretos sólo se abren a determinada hora, y además nos permitirán evitar el aumento de fuerza y agresividad que sufren los enemigos del juego cuando cae la noche.

Es cierto que quizá el mercado de los juegos de plataformas para la bestia negra de Sony está un pelín saturado, pero la oferta de *Vexx* es atractiva y, lo más importante, un tanto diferente. Si sus desarrolladores afinan en su versión definitiva defectos como la falta de *frames* o la baja resolución de las texturas, podríamos estar ante un nuevo puntal del género.



+ Su tono adulto y un tanto tétrico
− Las texturas tienen una resolución mínima



▶ **En *www.vexxthegame.com* (la web que Acclaim le ha dedicado a *Vexx*), podréis bajaros un cómic de cuatro páginas que explica, de forma reducida, los acontecimientos que llevaron a su joven protagonista a convertirse en héroe. Eso sí, está en perfecto inglés, así que los que lo dominen menos que Carlos Lozano mejor que se abstengan…**





¿Te acuerdas de…?

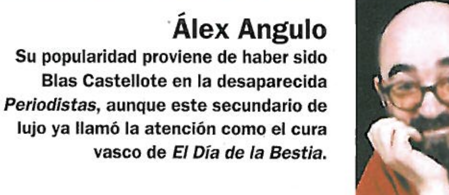
Vale, los dobladores principales de *Vexx* son famosetes y tal pero ¿seguro que os acordáis de todo lo que han hecho para llegar donde están?





Alaska

Aunque ahora sea una respetada autora de música electrónica, en sus inicios esta buena mujer ejerció de bruja tecnológica y con rastas en el mítico programa infantil *La Bola de Cristal*.



Álex Angulo

Su popularidad proviene de haber sido Blas Castellote en la desaparecida *Periodistas*, aunque este secundario de lujo ya llamó la atención como el cura vasco de *El Día de la Bestia*.







Fele Martínez

Ha trabajado con los mejores: Pedro Almodóvar, Julio Medem, Ricardo Franco… pero su primer papel fue el de amiguito *freakie* y greñudo de Ana Torrent en el debut de Amenábar, *Tesis*.



"¡Al diablo! Con tanta venganza ¡al final voy a perderme la final de *La Isla de los Famosos*!"

El neumático es bello

Moto GP 3

Rizando el rizo, Namco nos trae la tercera parte de su simulador motero cuando parecía que *Moto GP 2* ya era insuperable

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Por determinar**

La segunda parte de *Moto GP* tuvo el mérito de mejorar todos aquellos aspectos en los que la primera edición flojeaba. El *antialiasing* aplicado solucionaba el problema de los dientes de sierra de algunos polígonos, los nuevos circuitos y desafíos alargaban su vida y la genial representación gráfica de la lluvia nos proporcionaba carreras aún más espectaculares.

Por todo ello en esta tercera entrega Namco tenía menos margen de mejora, y quizás por esta razón los desarrolladores se han centrado en mejorar lo bueno que ya tenía esta serie de juegos para hacer todavía más perfecto el que, para muchos, es ya el mejor simulador del mundo de las motos (un género muy japonés por aquello de que muchos de ellos tienen apellidos como "Miya-moto" o "Saka-moto").

Y esta intención se deja notar nada más probar el juego, porque básicamente encontramos todo lo bueno de *Moto GP 2* ampliado y mejorado. De esta manera, cinco nuevos circuitos (Valencia, Philip Island, Sepang, Estoril y Brno) se unen a los diez ya existentes, el modo Challenge aumenta su número de retos hasta llegar al centenar y encontramos todas las motos y los pilotos de la temporada 2002. También hay que destacar la inclusión de la posibilidad de disputar carreras en las que hasta cuatro jugadores pueden participar simultáneamente para emular las caídas (o no) de Carlos Checa.

Básicamente encontramos todo lo bueno de *Moto GP 2* ampliado y mejorado

Por lo menos los españoles destacamos en la publicidad: Antena 3 contra Repsol.

¿Simular o no simular?

Namco ha vuelto a darnos la oportunidad, al participar en cualquiera de los modos (Arcade, Season, Challenge o Time Trial), de escoger entre dos estilos de conducción bien diferenciados: Arcade y Simulación. Como siempre, la Simulación es el estilo destinado a los que quieran experimentar una sensación a los mandos de las motos bastante parecida a la que sienten los pilotos de verdad... y os aseguramos que la respuesta de la moto está muuuuy bien recreada. Es más, diríamos que demasiado bien recreada ya que, tal y como ocurría en las dos anteriores entregas, abrir gas en medio de la curva supone hacer un poco de *skate* sobre el asfalto con tu casco de patinete, por lo que la Simulación nos exige un control absoluto de nuestro vehículo. Para esta tercera parte, Namco ha preparado algunas opciones que acercan aún más a este estilo a la realidad, añadiendo cosas tan increíbles como la posibilidad de hacer frenar la rueda de delante y la de detrás por separado.

Lo que no ha cambiado en este *Moto GP 3* es el excelente nivel técnico del que siempre ha hecho gala la saga. Es realmente espectacular admirar la solidez y el nivel detalle de todos y cada uno de los circuitos (que son



"Nada, por mucho que toque el claxon aquí nadie se aparta".



No es que se hayan dejado unos conos en medio del circuito, éste es uno de los retos del juego.



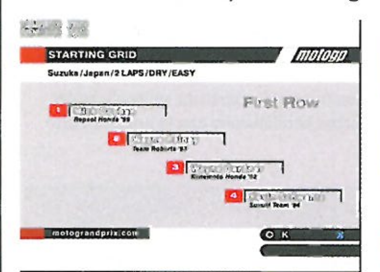
"Con lo limpio que tengo el mono, yo paso de poner la rodilla en el asfalto".



¿Dónde están las clásicas chicas ligeritas de ropa que amenizan las salidas?

Los viejos moteros nunca mueren

El año pasado, Namco se sacó de la manga en *Moto GP 2* un más que interesante modo llamado Legends en el que podíamos competir contra viejas glorias del motociclismo. Aquella opción vuelve a estar presente en esta ocasión, así que preparaos para correr contra mitos del calibre de Mick Doohan, Wayne Gardner o Wayne Rainey. Y ya que nuestro Crivillé se ha retirado, desde aquí hacemos un llamamiento a los chicos de Namco para que se planteen seriamente su inclusión en la versión de *Moto GP 3* que acabará llegando a nuestro país.







Por muy bonito que sea el paisaje es mejor no recrearse. En 2 segundos este piloto besará el suelo.

exactamente iguales a los reales... con la excepción de que no hemos visto a Elsa Pataky por ningún lado, ¡tomen nota señores de Namco!), la sensación de velocidad o el cuidado aspecto de las motos, que cuentan incluso con las auténticas publicidades que lucen en las carreras del Mundial. Y eso por no hablar del apartado sonoro, tanto por el efecto del motor como por detalles tan escalofriantes como el rugir del público al pasar por las gradas.

En definitiva, todos los aciertos de la segunda parte continúan estando presentes en esta tercera, pero lo cierto es que no hay grandes novedades posiblemente porque hacerlo aún mejor es casi imposible. Lo que sí se puede acabar de afinar son algunos defectos gráficos de la beta que hemos podido probar, como algunos dientes de sierra o el horrible aspecto de los neumáticos en algunas tomas de las repeticiones, que por su aspecto cuadrado en lugar de redondo, podrían provenir del coche del mismísimo Pedro Picapiedra. Sin embargo, se trata tan sólo de detalles que, si son mejorados en la versión final, nos permitirán afirmar sin ninguna duda que la saga *Moto GP* se mantiene en una gran forma.



Esta edición de *Moto GP* aporta una nueva y espectacular vista desde el manillar de nuestra motocicleta. Sin duda, si escogéis esta opción veréis más o menos lo que ve un piloto en una carrera real... y también lo que no ve, porque en circuitos con lluvia se hace muy difícil vislumbrar donde está la próxima curva.



Ni siquiera en el examen para ser piloto se libran de las pruebas de aparcamiento: "Estacione la moto entre los dos conos".



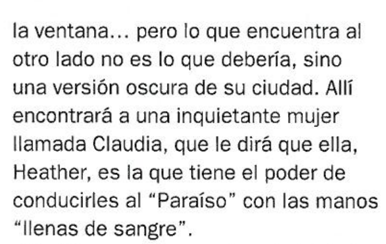


Las tres caras del miedo

Silent Hill 3

Si el primer juego de la saga *Silent Hill* para PS2 ya nos puso unos pelos que ni el pianista de *Cine de Barrio*, esta tercera parte promete ser aún más terrorífica

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **Finales mayo**

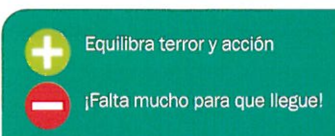


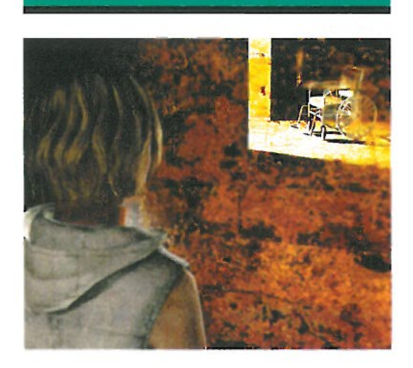
Aunque el esperadísimo *survival horror* de Konami aún tardará bastantes meses en salir en nuestro país, sus desarrolladores han decidido lanzarlo esta misma primavera en los Estados Unidos (incluso antes que en Japón, como ya hicieron con *MGS 2: Sons of Liberty*), así que poco a poco está empezando a aparecer información sobre lo que nos espera tras las sombras de este *Silent Hill 3*.

Como es habitual en la serie, vamos a encontrarnos con una historia más perturbadora que un disco de duetos de Jesulín de Ubrique y Pedro Ruiz pero que, curiosamente, no comienza en la ciudad de *Silent Hill*. La protagonista, Heather, comienza su andadura de compras en un centro comercial de una ciudad americana normal, pero su tranquilidad se rompe cuando un maduro detective llamado Douglas se acerca a ella y le dice que quiere hablarle sobre su nacimiento. La chica, comprensiblemente asustada, usa la clásica excusa del baño para huir por la ventana... pero lo que encuentra al otro lado no es lo que debería, sino una versión oscura de su ciudad. Allí encontrará a una inquietante mujer llamada Claudia, que le dirá que ella, Heather, es la que tiene el poder de conducirles al "Paraíso" con las manos "llenas de sangre".

Si el terror que promete esta historia no nos deja paralizados, podremos disfrutar de las aportaciones jugables que los desarrolladores de Konami han realizado en *Silent Hill 3* con respecto a sus antecesores, como el aumento del arsenal de la protagonista (esperemos que Bush no se entere) con un lanzallamas y una metralleta, el nuevo movimiento que nos permite esquivar a los enemigos y unos útiles trozos de carne que nos permiten distraer a los monstruitos (ya sea para evitarlos o para darles un buen zamarrazo en el colodrillo). En definitiva, más razones para querer emular a Michael J. Fox y trasladarnos en el tiempo para hacernos con este suculentísimo juego...

Como es habitual encontraremos una historia perturbadora, pero esta vez no comienza en Silent Hill


+ Equilibra terror y acción
– ¡Falta mucho para que llegue!




Heather observa aterrorizada el último lugar donde Drako intentó limpiar el Drakomóvil.

Las raíces del terror

Si bien la historia de *SH 2* tenía poco que ver con la de *SH*, aparte de su localización geográfica, esta tercera parte parece tener ciertos paralelismos con la primera parte de la saga:




Cheryl-Heather

La hija de Harry Mason y la protagonista de *SH 3* son féminas supuestamente inocentes, pero que esconden en realidad un poder oscuro y tenebroso. ¿Contendrá también Heather el espíritu del demonio Samael?




Dahlia-Claudia

Las dos son mujeres inquietantes, tienen pinta de no ir mucho a la playa y saben mucho sobre ocultismo, demonios y maldiciones. No nos extrañaría que Claudia también liderara algún culto satánico...

Entre monstruos anda el juego

War of the Monsters

Los autores de *Twisted Metal: Black* se han descolgado con un beat'em-up que homenajea la ciencia-ficción de serie B de los años 50 y 60

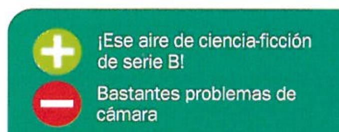
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Incog Inc.**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Por determinar**

Se nota que los chicos de Incog Inc. son todo unos *freaks* del fantástico de serie B (donde no entran, por mucho que Snatcher insista en ello, ni *El Liguero Mágico* ni *El Erótico Enmascarado*), ya que todo en este *War of the Monsters* rezuma ese aroma entre *kitsch* y nostálgico que caracteriza al género: desde el impagable vídeo de presentación, toda una declaración de principios, hasta esos divertidísimos carteles falsos que adornan las pantallas de carga. Pero sobre todo por los monstruos en sí, diez bichejos gigantes que homenajean clásicos como Godzilla, King Kong o Mazinger Z con un encomiable sentido del humor.

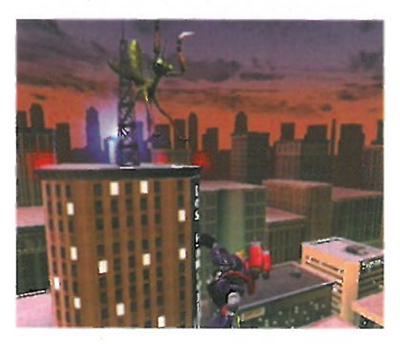
Con ellos debemos protagonizar unas batallas campales a lo *daikaiju eiga* (esas películas japonesas con tipos vestidos con trajes de goma que se hacen pasar por monstruos demoliendos cutremaquetas de Tokyo, vamos) a través de doce escenarios distintos casi totalmente destruibles y en los que podemos usar casi todos sus elementos como armas arrojadizas e incluso como arma blanca para empalar a nuestros contrarios.

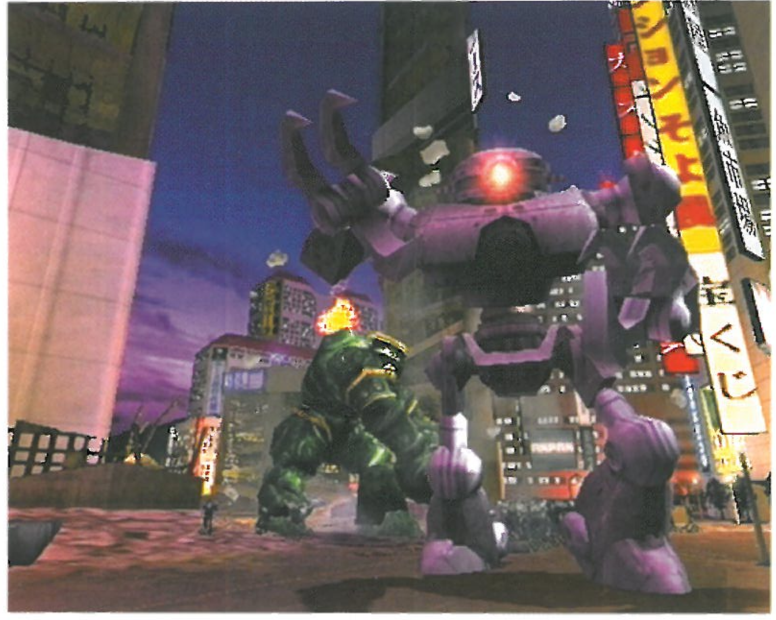
Sin embargo la mecánica de *War of the Monsters*, más que con la del beat'em-up al uso, tiene mucho que ver con la del género de los *combat cars*... hasta el punto de que podríamos calificar a este título como un juego de *combat monsters*. Sólo hay que ver esos monstruos que giran casi como coches, lanzando esos ataques energéticos desde lejos y optando por el tortazo limpio a distancias cortas mientras se mueven por esos escenarios cerrados para que nos venga a la mente la saga *Twisted Metal*. De hecho, como en esta saga, sin lugar a dudas lo más divertido del juego es su modo multijugador, que provoca unas altísimas cotas de adicción (y, por qué negarlo, rastrerismo jueguil). Si en la versión definitiva se ajustan los problemas de cámara del juego, ¿estaremos ante el nacimiento de un nuevo género?

Debemos protagonizar unas batallas campales a lo daikaiju eiga a través de doce escenarios distintos









"Hola, ¿puedo saludar?" "Sí, ven *pacá* que tu cogote va a saludar a mi puño"





Si es que ya está todo inventado

Seguro que los más veteranos del lugar habrán pensado en que los señores de Incog Inc. se deben haber más que 'inspirado' en la añeja saga *King of the Monsters* de SNK, un beat'em-up cuya primera parte apareció en 1991 y que básicamente consistía en trasladar la mecánica de la lucha libre a las peleas de monstruos gigantes. Más interesante era su secuela, *King of the Monsters 2: The Next Thing*, que incluía un argumento de invasiones extraterrestres y fases de *scroll* lateral en las que enfrentarse al Ejército (muy a lo *Rampage*), y que ya apunta muchas de las características que podemos encontrar, tridimensionalmente, en *War of the Monsters*.





Contra su propio pasado

Contra: Shattered Soldier

A priori parecía casi imposible que Konami consiguiera trasladar todo el sabor de su clásico *Contra* a una máquina como PlayStation 2, pero el resultado es sorprendente

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **¡Ya!**

Reeditar viejos clásicos parece que está últimamente de moda, y se trata de una iniciativa que no podemos dejar de aplaudir si los resultados son tan notables como en el caso de *Shinobi* (del que podréis encontrar cumplida información en este mismo número) y este *Contra: Shattered Soldier*. Y es que no es nada fácil conseguir plasmar todas las sensaciones que durante tantos años ha proporcionado esta saga de shoot'em-ups, pero a la vez dotar el juego de un aspecto digno de una máquina tan potente como la PlayStation 2.

Ahí precisamente radica el mayor mérito de un juego que vuelve a meternos en la piel de Bill, el héroe que, tras frenar la invasión extraterrestre en *Contra 3*, perdió un poco la cabeza (hay quien dice que incluso llegó a votar por Joan Gaspart) y mató a su compañero Lance. Pero por suerte (es un decir, claro) una nueva invasión obliga a las autoridades competentes a volverle a encargar la misión de salvar al mundo, esta vez acompañado por una nueva compañera llamada Lucía.

La novedad está en los fondos 3D, repletos de detalles, explosiones y monstruos

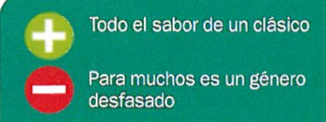
Lo de siempre

Nuestra descripción de la jugabilidad de este título podría ser válida perfectamente para cualquier otro episodio de la saga: acción en dos dimensiones con ciertos toques plataformeros. La novedad está en la grandeza de los fondos 3D, repletos de detalles, explosiones y monstruos (atención especial a la ya clásica Tortuga), y que convierten a este *Contra* en todo un espectáculo visual.

Lo que no ha variado ni un ápice es un desarrollo totalmente frenético, que no nos dejará despegarnos del mando ni un momento, y un nivel de dificultad bastante elevado (rayando a veces lo desesperante) que también es una característica inherente a esta saga. Todo apunta a que este *Contra: Shattered Soldier* va a convertirse en juego imprescindible para los más nostálgicos, pero Konami ha conseguido que también sea recomendable para aquellos que no tuvieron la oportunidad de disfrutar con este tipo de juegos.



El responsable tanto del dibujo de portada de *Contra: Shattered Soldier* como de su *look* y su ambientación es Ashley Wood, un ilustrador australiano residente en los Estados Unidos que ha dibujado portadas y cómics para Marvel o Todd McFarlane Productions, además de realizar diseños para DreamWorks y Warner Bros.



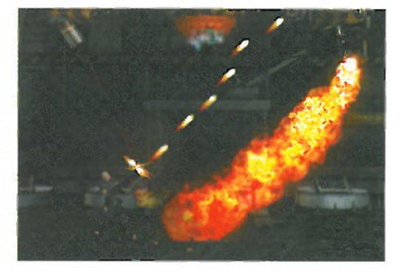
Todo el sabor de un clásico

Para muchos es un género desfasado

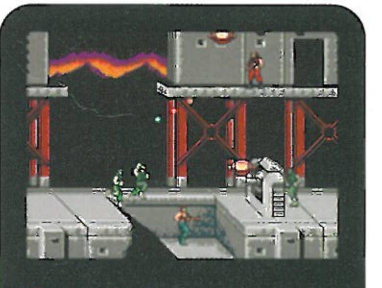


"Hola señor robot ultramegagigante, que yo venía a hacerle explotar".









En el año 1987 Konami presentó un arcade llamado *Contra* (conocido en Europa como *Gryzor*) que pronto conquistó el corazón de todos los jugones y que contó con versiones para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX 2 y NES. Su secuela se tituló *Super Contra* y, además de en salones recreativos, también vio la luz en versiones para NES y Commodore Amiga. La culminación de la saga llegó con *Contra 3* (*Super Probotector* en Europa) para Super Nintendo y *Contra Hardcorps* para Megadrive (*Probotector* en el Viejo Continente), pero posteriormente llegó la decadencia con dos entregas para PlayStation y Saturn desarrolladas por Apaloosa que no alcanzaban la calidad acostumbrada.





Club Football

El Barça depende de ti

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Codemasters**
Editor **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Lanzamiento **Primavera**

Son quince los clubes europeos que hacen de cobayas en este nuevo experimento en gestión futbolística para PS2 llamado *Club Football*, cuya versión española nos permitirá manejar el destino del FC Barcelona, eso que dicen que tan mal se le da a don Joan Gaspart.

Pero, al estilo del añorado *PC Fútbol*, este juego también nos permitirá jugar los partidos, recreando el aspecto y la atmósfera del Camp Nou sobre todo gracias al gran esfuerzo dedicado a reproducir digitalmente el estadio culé. Los partidos del club barcelonista se disputarán en réplicas exactas del campo, recreado a partir de planos arquitectónicos y referencias fotográficas.

Además, la elección de diez cámaras diferentes nos permitirá seguir los partidos con todo detalle, mostrándonos el concienzudo trabajo de modelado de todos y cada uno de los jugadores que componen la plantilla barcelonista, cuyo parecido físico es asombroso (¿también llegarán hechos polvo a las segundas partes?).

Aún está por confirmar si algún otro club español contará con su propio *Club Football*, pero es posible que alguno de entre los dedicados al Bayern de Munich, la Juventus, el Milan, el Inter, el Ajax o el Manchester llegue a nuestro país también. ¿Será este juego de Codemasters el auténtico heredero de *PC Fútbol*?



Recrea todo lo que rodea al Barça

...así que no gustará a los merengues



Jua, jua, jua. ¡Christanval jugando de titular y chutando a portería! ¿También sale Charlie Rexach trabajando?











PS2 ▪ Aventura ▪ Microids ▪ Microids ▪ Virgin ▪ ¡Ya!

Syberia

Una abogada americana debe cerrar la venta de una fábrica de autómatas y juguetes en los Alpes franceses. Pero, al llegar, descubre que su cliente ha muerto y que debe encontrar a su hermano y único heredero en un delirante viaje hacia Siberia. Éste es el punto de partida de esta aventura gráfica que Microids programó originalmente para PC, pero que verá la luz en PS2. En la línea de *Drácula: Resurrección*, *Syberia* contará con unos fondos prerenderizados de una calidad increíble. Quedará saber sí los puzzles consiguen mantener el interés.



Los personajes de videojuego nunca aprenden. ¿No se le ocurrirá entrar ahí?



- **Los fondos son inconmensurables**
- **¿Será otra aburrida aventura de puzzles?**

¡Levántate y anda!

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Midway ha frenado la caída en picado de una de las sagas de beat'em-ups más famosas de la historia gracias a un nuevo episodio que reinventa la serie manteniendo su espíritu

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Midway**
Editor **Midway**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **59,95 euros**

Midway ha conseguido esta resurrección gracias a que, inteligentemente, ha corregido el mayor defecto que arrastraba la serie desde su creación: una mecánica extremadamente simple. Y es que en una época de *Tekkens* y *Virtua Fighters*, en la que los beat'em-ups requieren cada vez más un dominio absoluto de los movimientos de cada luchador, el esquema "*vámo a vé* quien machaca los botones *má* rápido" de los anteriores *MK* estaba más que desfasado.

Pero los desarrolladores de *MK: Deadly Alliance* han sabido coger a sus personajes clásicos (y a unos cuantos nuevos) y, respetando sus características propias, darles una nueva dimensión, mucho más profunda. Se han terminado esos luchadores con menos movimientos que un personaje de *South Park*: podremos por fin usar ataques complejos, explotando nuestra inteligencia en lugar de la resistencia de nuestros pulgares.

Los desarrolladores han cogido a sus personajes y les han dado una nueva dimensión

En ese sentido, una de las ideas más brillantes es, sin lugar a dudas, la adjudicación de tres artes marciales diferenciadas para cada personaje, intercambiables en cualquier momento. Gracias a ello nuestras tácticas podrán ser mucho más complejas, saltando de estilo de lucha en estilo de lucha, en los que tomará especial protagonismo el tercero, que siempre se basa en la utilización de un arma blanca a lo *Soul Calibur* (que, en algunos personajes, nos dará la posibilidad de convertir a nuestros enemigos en pinchitos humanos, ya que podremos empalarlos vilmente).

Precisamente por todo ello, los chicos de Midway han decidido reducir radicalmente uno de los detalles más populares de la saga hasta hoy: los *fatalities*. Así, mientras en anteriores *MK* los jugones sólo combatían para ver esos finales "a lo bruto", en *Deadly Alliance* sus programadores han querido que disfrutáramos más del combate en sí, de su desarrollo, que de su finalización. Quizá por ello los *fatalities* son de los más sositos de la saga



Además de para tumbar enemigos, las artes marciales también sirven para hacer cubitos.







Uno de los añadidos más divertidos de *Deadly Alliance* es su modo Konquest (parecido al modo Quest de *Soul Calibur*), que nos permitirá dominar todos y cada uno de los movimientos de cada personaje cumpliendo unas pequeñas misiones que nos irán descubriendo su historia y sus intenciones, positivas, negativas o simplemente egoístas.



Con la cantidad de *MK* en los que ha aparecido, no esperábamos que Cage estuviera tan verde.



No disimules poniendo las manos, que esa pierna arriba delata de donde te sale el gas...

(probablemente porque producen una enorme sensación de *dejà vu*), aunque lo suficientemente brutos como para escandalizar durante meses a varias Asociaciones de Padres.

Carisma por los cuatro costados

Además, *MK: Deadly Alliance* también cuenta con una de las características que más fuerza le han dado a la saga: un plantel de luchadores con un carisma tan estratosférico que sólo puede resultar superado por los protagonistas de la saga *Tekken.* Y si a ello le añadimos los nuevos y muy atractivos diseños de los personajes y la desaparición del tremendamente odioso Liu Kang (esa mezcla de Van Damme y Bruce Lee con el atractivo de una alpargata enmohecida que protagonizaba hasta ahora la saga), queda claro que estamos ante uno de los títulos de la serie con mejor elenco.

A ello ayuda, claro, su notable nivel técnico, que sin estar a la altura de maravillas como *Tekken 4* o *Virtua Fighter 4* (aunque sus rings son más grandes que los del juego de Sega, son más pequeños y 'remarcados' que los del de Namco) cumple bien su función y lo hace con notable brillantez. Quizá los más puristas puedan achacarle a las animaciones de los personajes un cierto acartonamiento en saltos o caídas, pero los auténticos fans de *MK* entenderán enseguida que forma parte del espíritu de serie B de la serie, y un homenaje nada oculto a las películas de Hong Kong.

Para los fans de los beat'em-ups resultará toda una alegría reencontrarse con una saga histórica del género como *Mortal Kombat* gracias a este *Deadly Alliance* que, aunque no esté a la altura de monstruos de los juegos de lucha como *Tekken* o *VF*, se encuentra entre lo mejorcito que hemos visto en lo que va de año para PS2... y además gana a los grandes en un terreno: el del valor de *replay.* La enorme cantidad de extras y aderezos que ha incluido Midway hace que, con él, tengamos juego para rato.

Sus luchadores tienen un carisma sólo superado por los protagonistas de la saga *Tekken*




No por divertido menos profundo
Técnicamente muy notable


La sosura de los fatalities
Animaciones algo acartonadas

Ambientación	**9,5**
Gráficos	**8,5**
Jugabilidad	**9**
Duración	**9**
Vidilla	**8,5**

9

Esta peli sí que puede ser mortal

A pesar de esos bodrios llamados *MK: Annihilation* y *MK: Conquest*, los productores de las adaptaciones cinematográficas del beat'em-up de Midway aún aspiran a repetir el éxito del primer film de la saga, por lo que están preparando un nuevo capítulo que se llamará *MK: Domination.* Para ello han contratado al director de *Annihilation*, John R. Leonetti, a dos guionistas principiantes (Scott Swan y Drew McWeeny) y a los principales protagonistas de la serie hasta ahora (sin contar la adición de Dan Southworth como Kenshi)... o sea que tiene toda la pinta de acabar condenada a ser uno de esos films que amarillean en las estanterías de los videoclubs.







▶ Como son conscientes de lo difícil que es llevar las cuentas de los ataúdes que llevas abiertos en The Krypt, los chicos de Midway han puesto en su web un útil archivo PDF imprimible en el que puedes marcar los extras que has desbloqueado: *http://www.midway.com/futuretense_cs/assets/images/MKDA/mkda_graveyard.pdf.*



Abajo vemos a Reptile en una situación muy conocida por esta Redacción: intenta escoger el cubata más adecuado.



Con cien *blasters* por banda

Star Wars: Las Guerras Clon

Fases volantes a lo *Jedi Starfighter*, combates a pie igualitos a *Jedi Power Battles*, dar órdenes a tus compañeros como en *Rogue Leader*... este título tiene todo lo que busca un fan de *Star Wars*

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **LucasArts**
Editor **LucasArts**
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**

Al igual que el muy reciente *Bounty Hunter*, este *Las Guerras Clon* sigue la política de LucasArts de desarrollar aquellos aspectos del argumento de *Episodio II: El Ataque de los Clones* que no aparecían en la película (por aquello de que las escenas de besuqueos e intercambio de frases horteras no dejaron espacio suficiente para contar la historia con toda la profundidad requerida). En concreto, este juego retoma la historia allí donde quedó la película: en plenas Guerras Clon, en las que deberemos participar en el bando de los jedis.

Por esa razón adoptaremos aquí el papel de Mace Windu (sable púrpura incluido), del mítico Obi-Wan Kenobi o del desobediente-pero-de-buen-corazón Annakin Skywalker (sí amigos, el que será Darth Vader). Con estos tres muchachotes podremos dirigir todos los vehículos bélicos del universo *Star Wars*, tales como tanques, cañoneros y motos *jet*, para masacrar las tropas independentistas del Conde Dooku por toda la Galaxia (vamos, que el PP estaría encantado con el juego).

Las diferencias de manejo entre vehículos son el gran acierto, ya que cada fase es distinta

Sin duda, las diferencias de manejo entre vehículos son el gran acierto del juego, ya que hacen que cada fase sea una experiencia diferente, pese a algunos problemillas de cámara durante las fases de vuelo. Vale, también existen fases en las que manejaremos a los jedis a pie... pero tienen unas animaciones tan acartonadas que (casi) provocan risa (¿será por eso que los desarrolladores han tenido la brillante idea de hacerlas muuuy cortas?).

Y es que, técnicamente, *Las Guerras Clon* tiene altibajos: por un lado, cuenta con un perfecto modelado de todos los vehículos (faltaría más) y unos efectos para láseres, misiles y explosiones tan buenos que hay para tomar apuntes. Por desgracia, también tiene un pop-up muy serio, mal disimulado por esa niebla con la que todos los juegos de *Star Wars* ocultan sus fondos. Un juego marca de la casa, para lo bueno y para lo malo.

- Carisma por los cuatro costados
- Las fases de tanque
- Le sigue faltando nivel técnico

Ambientación	8	**7,5**
Gráficos	7	
Jugabilidad	7,5	
Duración	7,5	
Vidilla	7	





Las fases a pie dejan que desear, pero jugar al *tenis/laser* siempre divierte.







Una de las grandes innovaciones de *Las Guerras Clon* es que permite dar órdenes a tus aliados en algunas fases... cuatro órdenes, concretamente. Igualito que en *Rogue Leader*, vamos (¿autohomenaje? ¿inspiración?).

Lo que da de sí una licencia

Dejando de lado los gráficos, la jugabilidad, la cámara y todas esas cosas con las que os aburrimos mes tras mes, es innegable que uno de los detalles que enganchan más a los jugones de todo el mundo es el carisma. Y de eso, *Las Guerras Clon* está sobrado. Y no porque los personajes del juego estén bien desarrollados, sino porque se benefician de lo que todos hemos visto en la gran pantalla. A esto hay que añadir que el universo *Star Wars* está bastante bien plasmadito en el juego... y si no os lo creéis, mirad las capturas que acompañan este recuadro.





MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

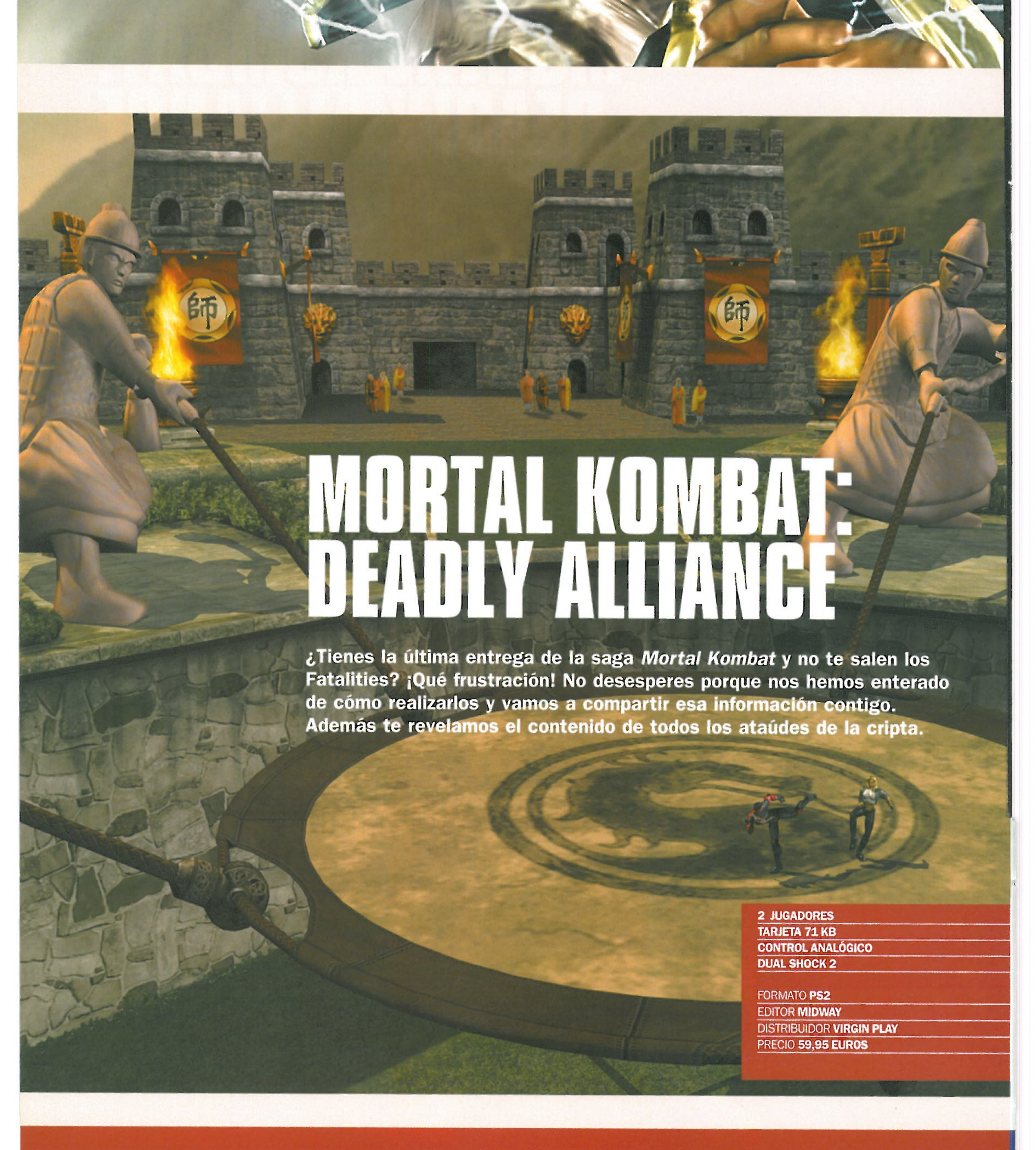
guía completa pag. 2

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

suplemento especial

SLY RACCOON

guía completa pag. 12



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

¿Tienes la última entrega de la saga *Mortal Kombat* y no te salen los Fatalities? ¡Qué frustración! No desesperes porque nos hemos enterado de cómo realizarlos y vamos a compartir esa información contigo. Además te revelamos el contenido de todos los ataúdes de la cripta.

2 JUGADORES
TARJETA 71 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
PRECIO **59,95 EUROS**

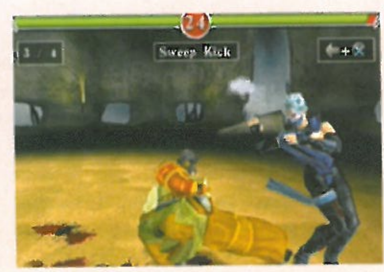


LA CRIPTA

Tanto en el modo Arcade como en Konquest puedes conseguir monedas que puedes utilizar en The Krypt (La Cripta). Este tétrico lugar está repleto de ataúdes, en total 676, que se pueden abrir gastando la cantidad de dinero indicada en la tapa. En el siguiente listado te indicamos cuánto cuesta abrir cada sarcófago así como cuál es el contenido de cada uno de ellos y dónde encontrar la recompensa obtenida. Además, hemos destacado en negrita la localización de los personajes ocultos para que te sea más fácil encontrarlos.

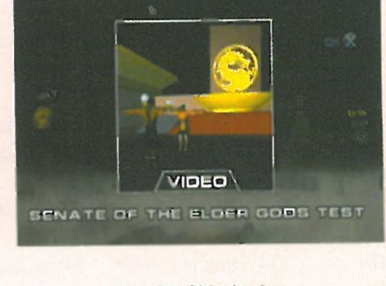
ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
AA	1,556 Gold Koins	Personajes	Traje alternativo de Quan Chi
AB	186 Gold Koins	Arte conceptual	Kung Lao Sketch
AC	424 Platinum Koins	Personajes	Biografía de Li Mei
AD	96 Sapphire Koins	Arte conceptual	Moloch Sketches
AE	118 Onyx Koins	Extras	MK2 Cabinet Security Panels
AF	313 Platinum Koins	Pista	"RO" Rip Off!!
AG	258 Sapphire Koins	Arte conceptual	Deadly Alliance Is Born
AH	66 Gold Koins	Arte conceptual	Shang Tsung Sketch
AI	277 Onyx Koins	Extras	Quan Chi's Tattoos
AJ	26 Jade Koins	Koins	38 Gold Koins
AK	432 Gold Koins	Arte conceptual	Moloch Promo Render
AL	287 Ruby Koins	Arena	Shang Tsung's Palace
AM	192 Platinum Koins	Arte conceptual	Mavado Coat Concepts
AN	52 Gold Koins	Pista	"PD" Pay Day!!
AO	105 Onyx Koins	Koins	57 Sapphire Koins
AP	154 Onyx Koins	Extras	Quan Chi's Throne
AQ	226 Ruby Koins	Arte conceptual	Scorpion Concept Sketch
AR	2,206 Jade Koins	Personajes	Traje alternativo de Nitara
AS	66 Jade Koins	Arte conceptual	Palace Exterior Sketch
AT	269 Ruby Koins	Arte conceptual	Swamplands Sketch
AU	463 Gold Koins	Personajes	Biografía de Shang Tsung
AV	497 Ruby Koins	Arte conceptual	Video: Senate of the Elder Gods Test
AW	76 Gold Koins	Monedas	88 Ruby Koins
AX	337 Gold Koins	Extras	Quan Chi's Inner Sanctum
AY	258 Platinum Koins	Arte conceptual	Concept Characters
AZ	442 Ruby Koins	Arte conceptual	Test Your Sight Concept
BA	264 Onyx Koins	Arte conceptual	Lin Kuei Temple Concept
BB	326 Ruby Koins	Extras	Sub-Zero's Medallion
BC	452 Gold Koins	Arte conceptual	Giant Drummer Detail
BD	1,520 Sapphire Koins	Personajes	Traje alternativo de Kano
BE	67 Gold Koins	Arte conceptual	Swamplands Sketch
BF	263 Platinum Koins	Monedas	120 Jade Koins





ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
BG	217 Sapphire Koins	Arte conceptual	Baphomet Sketch
BH	116 Jade Koins	Extras	Ultimate MK3 Arcade Marquee
BI	167 Jade Koins	Arte conceptual	Sonya Concept Art
BJ	178 Platinum Koins	Extras	Ghost Ship
BK	136 Sapphire Koins	Arte conceptual	Drum Arena Details
BL	145 Jade Koins	Extras	Portal Sphere
BM	207 Onyx Koins	Arte conceptual	Character Concepts
BN	720 Onyx Koins	Extras	The Grid: Guest Stars
BO	305 Platinum Koins	Extras	The Grid: Noob Saibot
BP	426 Gold Koins	Extras	The Grid: MK Ninjas
BQ	1,327 Gold Koins	Personajes	Traje alternativo de Princess Kitana
BR	451 Onyx Koins	Pista	"FK" Fly Killer
BS	253 Sapphire Koins	Arte conceptual	Mavado Sketches
BT	291 Sapphire Koins	Extras	Blood Energy Drink

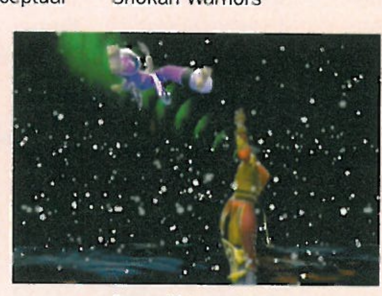




ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
BU	336 Platinum Koins	Extras	Reptile Skin Lotion
BV	371 Sapphire Koins	Extras	Backstage: MK4 Commercial
BW	329 Onyx Koins	Extras	Backstage: MK4 Commercial
BX	212 Platinum Koins	Extras	Backstage: MK4 Commercial
BY	183 Gold Koins	Extras	MK Gold Logo
BZ	381 Platinum Koins	Extras	MK4: Sonya and Tanya
CA	218 Onyx Koins	Arte conceptual	Shang Tsung's Palace Sketch
CB	252 Sapphire Koins	Arte conceptual	Octo Garden Sketch
CC	376 Jade Koins	Extras	Book of Destiny
CD	261 Jade Koins	Arte conceptual	Shang Tsung Soul Concept
CE	174 Jade Koins	Extras	Great Dragon Egg
CF	268 Onyx Koins	Arte conceptual	Female Character Concept
CG	75 Sapphire Koins	Pista	"JT" Johnny Tapes
CH	48 Jade Koins	Monedas	92 Sapphire Koins
CI	271 Jade Koins	Arte conceptual	Test Your Sight Concept
CJ	272 Ruby Koins	Arte conceptual	Quan Chi Sketches
CK	556 Jade Koins	Arena	Wu Shi Academy
CL	332 Gold Koins	Monedas	492 Onyx Koins

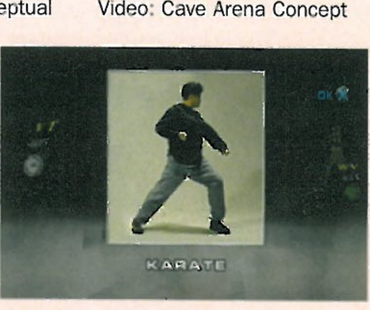


ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
CM	244 Gold Koins	Arte conceptual	House of Pekara Concept
CN	**3,003 Platinum Koins**	**Personajes**	**Cyrax**
CO	192 Ruby Koins	Extras	Kano's Cereal
CP	172 Ruby Koins	Extras	Carlos Pesina
CQ	272 Gold Koins	Arte conceptual	Senate of Elder Gods Concept
CR	294 Platinum Koins	Arte conceptual	Raiden Sketch
CS	89 Sapphire Koins	Monedas	143 Ruby Koins
CT	588 Ruby Koins	Extras	Dragonfly Story
CU	257 Sapphire Koins	Arte conceptual	Swamplands Sketch
CV	121 Sapphire Koins	Monedas	71 Jade Koins
CW	226 Ruby Koins	Arte conceptual	Academy Promo Render
CX	203 Gold Koins	Arte conceptual	Video: Scorpion Goes to Hell
CY	116 Ruby Koins	Arte conceptual	Soul Cage Concept
CZ	362 Onyx Koins	Arte conceptual	Hsu Hao Concepts
DA	72 Ruby Koins	Monedas	18 Sapphire Koins
DB	257 Sapphire Koins	Arte conceptual	Soul Chamber Concept
DC	838 Onyx Koins	Extras	MK3: Kung Lao vs. Jax
DD	355 Gold Koins	Extras	Lifeguard Sonya
DE	126 Gold Koins	Arte conceptual	Character Concepts
DF	286 Platinum Koins	Extras	Dan "Toasty" Forden
DG	57 Jade Koins	Personajes	Biografía de Sonya Blade
DH	199 Gold Koins	Arte conceptual	Shokan Warriors



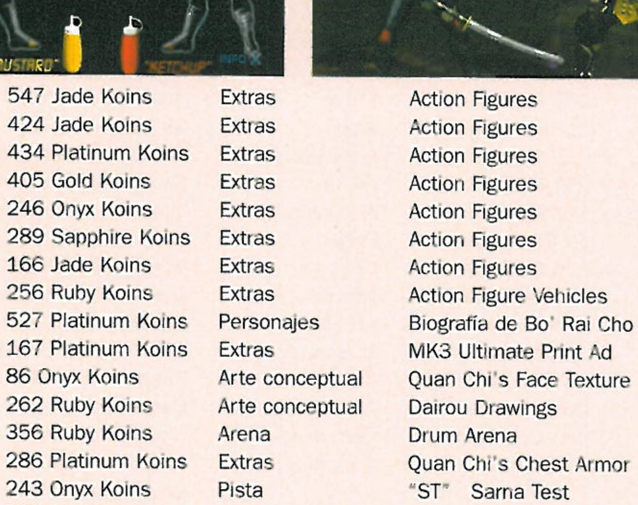
ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
DI	254 Sapphire Koins	Extras	Quan Chi on the Sax
DJ	186 Platinum Koins	Monedas	98 Ruby Koins
DK	1,460 Ruby Koins	Personajes	Traje alternativo de Johnny Cage
DL	230 Platinum Koins	Arte conceptual	Video: Scorpion Cloth Test
DM	428 Onyx Koins	Arena	Acid Bath
DN	234 Sapphire Koins	Monedas	18 Jade Koins
DO	39 Gold Koins	Monedas	221 Onyx Koins
DP	224 Jade Koins	Extras	MK2 Print Ad
DQ	656 Platinum Koins	Pista	"SF" Smelly Feet
DR	273 Sapphire Koins	Arte conceptual	Mavado Sketches
DS	1,472 Ruby Koins	Arena	Nethership
DT	332 Ruby Koins	Arte conceptual	Li Mei Sketch
DU	368 Onyx Koins	Extras	MK3 Behind the Scenes
DV	257 Ruby Koins	Vacío	
DW	157 Ruby Koins	Arte conceptual	Video: Cave Arena Concept





ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
DX	292 Jade Koins	Monedas	579 Ruby Koins
DY	94 Gold Koins	Pista	"SS" Sword Sale
DZ	258 Onyx Koins	Vacío	
EA	258 Sapphire Koins	Arena	The Lost Tomb
EB	237 Ruby Koins	Extras	Ed Boon
EC	248 Sapphire Koins	Arte conceptual	Swamplands Sketch
ED	633 Platinum Koins	Monedas	949 Platinum Koins
EE	1,200 Platinum Koins	Extras	Mythologies Home Version
EF	267 Gold Koins	Extras	Quality Assurance: Chicago
EG	74 Platinum Koins	Extras	MK3 Arcade Marquee
EH	253 Onyx Koins	Arte conceptual	Reptile Sketch
EI	512 Sapphire Koins	Extras	Action Figures



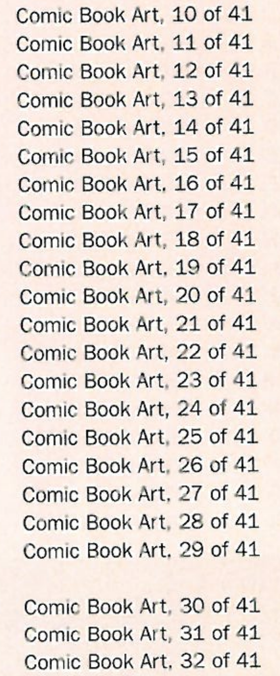


ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
EJ	547 Jade Koins	Extras	Action Figures
EK	424 Jade Koins	Extras	Action Figures
EL	434 Platinum Koins	Extras	Action Figures
EM	405 Gold Koins	Extras	Action Figures
EN	246 Onyx Koins	Extras	Action Figures
EO	289 Sapphire Koins	Extras	Action Figures
EP	166 Jade Koins	Extras	Action Figures
EQ	256 Ruby Koins	Extras	Action Figure Vehicles
ER	527 Platinum Koins	Personajes	Biografía de Bo' Rai Cho
ES	167 Platinum Koins	Extras	MK3 Ultimate Print Ad
ET	86 Onyx Koins	Arte conceptual	Quan Chi's Face Texture
EU	262 Ruby Koins	Arte conceptual	Dairou Drawings
EV	356 Ruby Koins	Arena	Drum Arena
EW	286 Platinum Koins	Extras	Quan Chi's Chest Armor
EX	243 Onyx Koins	Pista	"ST" Sarna Test
EY	254 Platinum Koins	Arte conceptual	Cyrax Sketch
EZ	412 Platinum Koins	Arte conceptual	Blood Stone Mine Concept
FA	263 Gold Koins	Arte conceptual	Cyrax Test Render
FB	248 Ruby Koins	Extras	A Long Time Ago... (Smash TV)
FC	310 Sapphire Koins	Extras	A Softer Side to Cyrax
FD	156 Onyx Koins	Extras	Portal Story
FE	242 Gold Koins	Arte conceptual	Li Mei Sketch
FF	1,199 Gold Koins	Extras	MK1: Sub-Zero vs. Scorpion
FG	291 Gold Koins	Arte conceptual	Dragonfly Concept Render
FH	215 Ruby Koins	Arte conceptual	House of Pekara Concept
FI	262 Platinum Koins	Extras	Deadly Alliance Koins
FJ	179 Ruby Koins	Extras	MK3 Arcade Cabinet
FK	520 Platinum Koins	Extras	Bug Blaster
FL	264 Sapphire Koins	Arte conceptual	Video: Early MKDA Promo
FM	76 Sapphire Koins	Arte conceptual	Palace Exterior Sketch
FN	93 Jade Koins	Monedas	1,800 Jade Koins
FO	76 Ruby Koins	Extras	MK2 Characters
FP	46 Gold Koins	Arte conceptual	Palace Exterior Sketch
FQ	282 Platinum Koins	Extras	MK T Shirts
FR	401 Gold Koins	Extras	MK Youth Clothing

ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
FS	389 Onyx Koins	Extras	MK Sweatshirts
FT	126 Sapphire Koins	Extras	MK T Shirts
FU	20 Onyx Koins	Vacío	
FV	83 Platinum Koins	Monedas	243 Platinum Koins
FW	666 Ruby Koins	Pista	"UH" Unleash Hell
FX	492 Sapphire Koins	Extras	Comic Book Art, 1 of 41
FY	27 Ruby Koins	Extras	Comic Book Art, 2 of 41
FZ	136 Onyx Koins	Extras	Comic Book Art, 3 of 41
GA	572 Gold Koins	Extras	Comic Book Art, 4 of 41
GB	458 Jade Koins	Extras	Comic Book Art, 5 of 41
GC	412 Gold Koins	Extras	Comic Book Art, 6 of 41
GD	74 Sapphire Koins	Extras	Comic Book Art, 7 of 41
GE	277 Ruby Koins	Extras	Comic Book Art, 8 of 41
GF	124 Platinum Koins	Extras	Comic Book Art, 9 of 41
GG	63 Jade Koins	Extras	Comic Book Art, 10 of 41
GH	418 Platinum Koins	Extras	Comic Book Art, 11 of 41
GI	100 Sapphire Koins	Extras	Comic Book Art, 12 of 41
GJ	326 Platinum Koins	Extras	Comic Book Art, 13 of 41
GK	379 Platinum Koins	Extras	Comic Book Art, 14 of 41
GL	128 Ruby Koins	Extras	Comic Book Art, 15 of 41
GM	555 Onyx Koins	Extras	Comic Book Art, 16 of 41
GN	91 Gold Koins	Extras	Comic Book Art, 17 of 41
GO	422 Sapphire Koins	Extras	Comic Book Art, 18 of 41
GP	58 Jade Koins	Extras	Comic Book Art, 19 of 41
GQ	532 Jade Koins	Extras	Comic Book Art, 20 of 41
GR	599 Onyx Koins	Extras	Comic Book Art, 21 of 41
GS	185 Gold Koins	Extras	Comic Book Art, 22 of 41
GT	307 Ruby Koins	Extras	Comic Book Art, 23 of 41
GU	134 Sapphire Koins	Extras	Comic Book Art, 24 of 41
GV	507 Platinum Koins	Extras	Comic Book Art, 25 of 41
GW	264 Ruby Koins	Extras	Comic Book Art, 26 of 41
GX	88 Onyx Koins	Extras	Comic Book Art, 27 of 41
GY	351 Platinum Koins	Extras	Comic Book Art, 28 of 41
GZ	575 Ruby Koins	Extras	Comic Book Art, 29 of 41
HA	62 Gold Koins	Extras	Comic Book Art, 30 of 41
HB	626 Ruby Koins	Extras	Comic Book Art, 31 of 41
HC	215 Onyx Koins	Extras	Comic Book Art, 32 of 41
HD	176 Sapphire Koins	Extras	Comic Book Art, 33 of 41
HE	478 Jade Koins	Extras	Comic Book Art, 34 of 41
HF	203 Onyx Koins	Extras	Comic Book Art, 35 of 41
HG	555 Gold Koins	Extras	Comic Book Art, 36 of 41
HH	222 Platinum Koins	Extras	Comic Book Art, 37 of 41
HI	225 Jade Koins	Extras	Comic Book Art, 38 of 41
HJ	637 Onyx Koins	Extras	Comic Book Art, 39 of 41
HK	138 Gold Koins	Extras	Comic Book Art, 40 of 41
HL	145 Sapphire Koins	Extras	Comic Book Art, 41 of 41
HM	217 Onyx Koins	Arte conceptual	Back Interior Sketch
HN	382 Jade Koins	Arte conceptual	Lung Hai Temple Sketch
HO	402 Jade Koins	Arte conceptual	Scorpion Preliminary Model
HP	2,093 Onyx Koins	Arena	House of Pekara
HQ	192 Onyx Koins	Extras	Sektor's Helmet
HR	187 Jade Koins	Arte conceptual	Konquest Mode Concepts
HS	272 Jade Koins	Extras	Herman Sanchez
HT	462 Jade Koins	Arte conceptual	Video: Ice Palace Test
HU	435 Ruby Koins	Extras	MK Pinball
HV	306 Jade Koins	Extras	MK Gold Print Ad
HW	56 Ruby Koins	Arte conceptual	Fire Well Concept
HX	238 Onyx Koins	Monedas	38 Jade Koins
HY	408 Sapphire Koins	Extras	Kenshi's Sword
HZ	526 Onyx Koins	Extras	Shang Tsung's Soulnado
IA	37 Ruby Koins	Extras	MK4 Logo
IB	275 Platinum Koins	Arte conceptual	Forest Sketch
IC	326 Platinum Koins	Extras	MK Rock 'Em Sock 'Em
ID	340 Jade Koins	Extras	Sub-Zero's Coffee Mug
IE	653 Sapphire Koins	Extras	32 Pack of Adult Diapers
IF	195 Ruby Koins	Arte conceptual	River Front Concept
IG	208 Gold Koins	Arte conceptual	Lava Shrine Exterior Sketch
IH	567 Jade Koins	Pista	"IV" Icy Vixen
II	1,843 Gold Koins	Arena	Lava Shrine
IJ	314 Ruby Koins	Extra	Quan Chi's Amulet
IK	503 Platinum Koins	Arte conceptual	Lava Shrine Priests
IL	207 Gold Koins	Pista	"DK" Dressed to Kill
IM	227 Gold Koins	Arte conceptual	Church Concept
IN	37 Sapphire Koins	Monedas	57 Gold Koins
IO	244 Onyx Koins	Pista	"PH" Phat!
IP	257 Onyx Koins	Extras	Halloween Masks







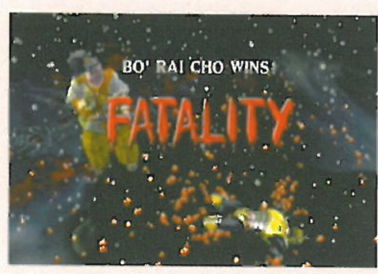








ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
IQ	257 Gold Koins	Arte conceptual	Fortress Exterior Sketch
IR	55 Jade Koins	Monedas	91 Sapphire Koins
IS	244 Ruby Koins	Extras	Sub-Zero's Blade
IT	269 Ruby Koins	Arte conceptual	Character Concepts
IU	342 Jade Koins	Arte conceptual	Dairou Sketch
IV	**208 Ruby Koins**	**Personajes**	**Frost**
IW	198 Platinum Koins	Pista	"CN" Cyber Ninja
IX	265 Sapphire Koins	Extras	MKDA Merchandise
IY	281 Onyx Koins	Arte conceptual	Video: MK Gold Endings
IZ	201 Onyx Koins	Arte conceptual	Jax Renderings
JA	105 Gold Koins	Arena	Kuatan Palace
JB	392 Sapphire Koins	Extras	Programmers
JC	287 Gold Koins	Arte conceptual	Frost Sketches
JD	305 Jade Koins	Arte conceptual	Swamplands Test Render
JE	82 Platinum Koins	Monedas	59 Ruby Koins
JF	332 Ruby Koins	Arte conceptual	Drum Arena Sketch
JG	272 Jade Koins	Extras	Jon Greenberg
JH	271 Gold Koins	Arte conceptual	Hsu Hao Sketches
JI	266 Jade Koins	Extras	MK4 Print Ad
JJ	402 Gold Koins	Monedas	772 Sapphire Koins
JK	291 Jade Koins	Arte conceptual	Li Mei Sketch
JL	168 Onyx Koins	Monedas	92 Gold Koins
JM	218 Sapphire Koins	Arte conceptual	Shang Tsung Drawings
JN	252 Jade Koins	Extras	John Nocher
JO	161 Onyx Koins	Extras	MK2 Arcade Board
JP	169 Gold Koins	Extras	John Podlasek
JQ	237 Ruby Koins	Arte conceptual	Kitana Sketches
JR	1,685 Ruby Koins	Personajes	Traje alternativo de Raiden
JS	294 Ruby Koins	Arte conceptual	Dragonfly Render
JT	259 Platinum Koins	Extras	Johnny Cage Videos
JU	266 Platinum Koins	Arte conceptual	Palace Interior Sketch
JV	334 Ruby Koins	Extras	John Vogel
JW	164 Sapphire Koins	Extras	Kano's Reminder
JX	167 Gold Koins	Arte conceptual	Raiden Test Render
JY	183 Sapphire Koins	Extras	MK4 Home Version
JZ	25 Jade Koins	Vacío	
KA	412 Onyx Koins	Arte conceptual	Swamplands Sketch
KB	247 Jade Koins	Arte conceptual	Elder God Hall Sketch
KC	292 Gold Koins	Arte conceptual	Video: Dragonfly Test
KD	342 Jade Koins	Extras	Artists
KE	402 Gold Koins	Arte conceptual	Nitara Sketch
KF	128 Jade Koins	Personajes	Biografía de Mavado
KG	608 Jade Koins	Extras	Edenia Golf Outfitters
KH	382 Platinum Koins	Extras	Can of Squid
KI	**2,931 Sapphire Koins**	**Personajes**	**Kitana**
KJ	248 Platinum Koins	Extras	MK Baseball Caps
KK	694 Sapphire Koins	Extras	MK4 Characters





ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
KL	202 Platinum Koins	Arte conceptual	Cyrax Sketches
KM	350 Jade Koins	Extras	MK Strategy Guides
KN	7 Sapphire Koins	Monedas	15 Gold Koins
KO	197 Sapphire Koins	Arte conceptual	Konquest Mode Concepts
KP	276 Ruby Koins	Pista	"MW" Mongol Warrior
KQ	282 Onyx Koins	Extras	Alexander Barrentine
KR	4,222 Sapphire Koins	Arena	Palace Grounds







ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
KS	503 Platinum Koins	Monedas	216 Jade Koins
KT	275 Onyx Koins	Arte conceptual	Moloch Test Render
KU	219 Jade Koins	Monedas	332 Platinum Koins
KV	256 Sapphire Koins	Arte conceptual	Arena Concepts
KW	257 Sapphire Koins	Vacío	
KX	1,406 Sapphire Koins	Personajes	Traje alternativo de Li Mei
KY	843 Platinum Koins	Extras	MK1: Cage vs. Kano
KZ	263 Jade Koins	Arte conceptual	Character Concepts
LA	56 Ruby Koins	Arte conceptual	Blood Particle Details
LB	258 Jade Koins	Arte conceptual	Game Play Wall Trick Ideas
LC	462 Sapphire Koins	Arte conceptual	Game Play Kicks and Dodges
LD	302 Onyx Koins	Arte conceptual	Game Play Fatalities
LE	312 Platinum Koins	Arte conceptual	Game Play Face Strikes
LF	305 Gold Koins	Arte conceptual	Game Play Special Moves
LG	195 Ruby Koins	Arte conceptual	Game Play Throws
LH	165 Jade Koins	Arte conceptual	Game Play Fatalities
LI	135 Sapphire Koins	Arte conceptual	Game Play Throws
LJ	134 Gold Koins	Extra	Nitara's Crystal
LK	268 Onyx Koins	Arte conceptual	Video: Wu Shi Academy Test
LL	**3,822 Gold Koins**	**Personajes**	**Reptile**
LM	165 Onyx Koins	Extras	Luis Mangubat
LN	306 Onyx Koins	Extras	Chrome Bling
LO	329 Onyx Koins	Extras	Deadly Alliance Website
LP	442 Ruby Koins	Arte conceptual	Sub-Zero Sketch
LQ	477 Sapphire Koins	Extras	MK1 Arcade Goro
LR	176 Gold Koins	Extras	MKDA Box Art Concepts







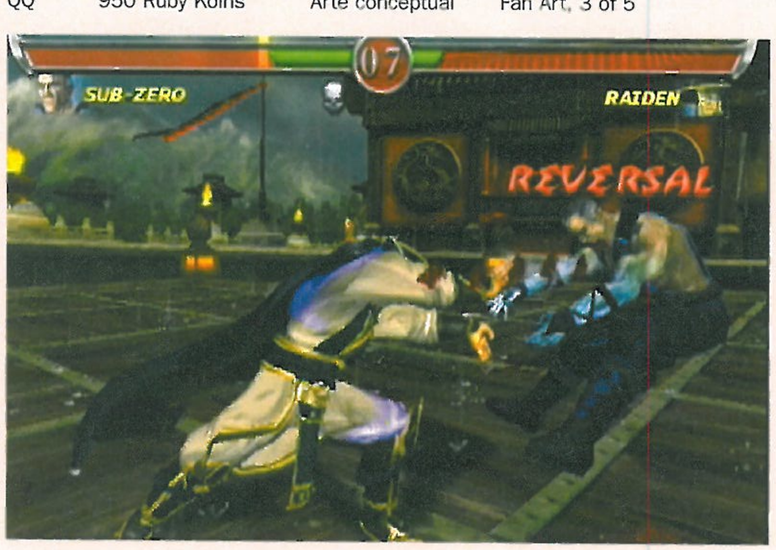
ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
LS	157 Sapphire Koins	Extras	MKDA Box Art Concepts
LT	105 Onyx Koins	Extras	MKDA Logo Concepts
LU	170 Jade Koins	Extras	MKDA Box Art Concepts
LV	140 Ruby Koins	Extras	MKDA Box Art Concepts
LW	332 Gold Koins	Extras	Midway Creative Media

ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
LX	147 Platinum Koins	Vacío	
LY	160 Sapphire Koins	Extras	MK4 Scorpion vs. Raiden
LZ	511 Onyx Koins	Pista	"FL" First Look
MA	471 Ruby Koins	Personajes	Biografía de Johnny Cage
MB	188 Gold Koins	Extras	Mike Boon
MC	262 Platinum Koins	Arte conceptual	Wu Shi Academy Sketches
MD	80 Onyx Koins	Extras	Tools and Technology
ME	237 Jade Koins	Extras	MKDA Print Ad
MF	58 Jade Koins	Monedas	102 Onyx Koins
MG	134 Platinum Koins	Extras	MK4 Road Tour
MH	83 Gold Koins	Extras	MK4 Road Tour
MI	96 Gold Koins	Extras	MK4 Arcade Debut
MJ	268 Onyx Koins	Vacío	
MK	188 Platinum Koins	Extras	MK1 Arcade Cabinet
ML	1,170 Gold Koins	Personajes	Traje alternativo: Shang Tsung
MM	215 Ruby Koins	Arte conceptual	Bridge Arena Concept
MN	176 Onyx Koins	Arena	Portal
MO	177 Jade Koins	Arte conceptual	Drahmin Sketches
MP	314 Gold Koins	Extras	MK Basketball Concept
MQ	278 Gold Koins	Monedas	412 Jade Koins
MR	412 Ruby Koins	Arena	Lung Hai Temple
MS	253 Platinum Koins	Arte conceptual	Outworld Concept Sketch
MT	227 Gold Koins	Extras	Mike Taran
MU	218 Sapphire Koins	Arte conceptual	Sarna Ruins Concept
MV	372 Platinum Koins	Arte conceptual	Hsu Hao Sketches
MW	**3,317 Jade Koins**	**Personajes**	**Hsu Hao**
MX	302 Platinum Koins	Arte conceptual	Palace Exterior Sketch
MY	167 Jade Koins	Arte conceptual	Moloch's Ball Sketches
MZ	383 Sapphire Koins	Extras	Assassin for Hire
NA	177 Ruby Koins	Arte conceptual	Sonya Sketch
NB	287 Jade Koins	Arte conceptual	House of Pekera Render
NC	275 Platinum Koins	Extras	Nigel Casey
ND	212 Sapphire Koins	Vacío	
NE	270 Ruby Koins	Arte conceptual	Jax Concept Sketch
NF	392 Ruby Koins	Arte conceptual	Scorpion Promo Render
NG	63 Sapphire Koins	Monedas	252 Platinum Koins
NH	147 Onyx Koins	Arte conceptual	Hachiman Sketch
NI	422 Gold Koins	Arte conceptual	Kitana Sketches

ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
NJ	326 Gold Koins	Extras	MK Lunch Time
NK	77 Jade Koins	Monedas	116 Onyx Koins
NL	252 Gold Koins	Arte conceptual	Wu Shi Academy Monk
NM	182 Sapphire Koins	Arte conceptual	Scorpion Online Promo Image
NN	452 Jade Koins	Arte conceptual	Blaze Sketches
NO	426 Jade Koins	Extras	Kabal's Helmet
NP	525 Platinum Koins	Arte conceptual	Kitana Sketches
NQ	157 Sapphire Koins	Arte conceptual	Quan Chi Promo Render
NR	425 Sapphire Koins	Pista	"BL" Blood Thristy
NS	270 Ruby Koins	Extras	Nick Shin
NT	275 Gold Koins	Extras	Arctic Hold
NU	254 Onyx Koins	Arte conceptual	Quan's Fortress Sketch
NV	290 Gold Koins	Extras	Kenshi's Glass Eyes
NW	207 Platinum Koins	Arte conceptual	Lost Tomb Sketch
NX	365 Sapphire Koins	Extras	Damnation Charcoal
NY	281 Sapphire Koins	Extras	Brian Lebaron
NZ	446 Gold Koins	Arte conceptual	The Mine Arena Concept
OA	105 Onyx Koins	Arte conceptual	Movie Storyboards 1 of 8
OB	248 Platinum Koins	Arte conceptual	Movie Storyboards 2 of 8
OC	322 Gold Koins	Arte conceptual	Movie Storyboards 3 of 8
OD	288 Ruby Koins	Arte conceptual	Movie Storyboards 4 of 8
OE	326 Jade Koins	Arte conceptual	Movie Storyboards 5 of 8
OF	412 Sapphire Koins	Arte conceptual	Movie Storyboards 6 of 8
OG	266 Onyx Koins	Arte conceptual	Movie Storyboards 7 of 8
OH	244 Platinum Koins	Arte conceptual	Movie Storyboards 8 of 8
OI	263 Jade Koins	Extras	Midway Movie Group
OJ	462 Onyx Koins	Arte conceptual	Interactive Arena Cncept
OK	326 Jade Koins	Vacío	
OL	136 Platinum Koins	Arte conceptual	Evil Masters Sketch
OM	88 Ruby Koins	Monedas	177 Jade Koins
ON	227 Jade Koins	Arte conceptual	Quan Chi Sketches
OO	274 Onyx Koins	Extras	Mortal Kandies
OP	24 Jade Koins	Monedas	125 Gold Koins
OQ	95 Sapphire Koins	Extras	MK4 Logo Treatment
OR	450 Platinum Koins	Extras	Alan Villani
OS	166 Onyx Koins	Vacío	
OT	47 Onyx Koins	Monedas	222 Onyx Koins
OU	338 Ruby Koins	Extras	Back to School with MK
OV	96 Onyx Koins	Arte conceptual	Reptile's Lair Concept
OW	422 Sapphire Koins	Arte conceptual	Fallen Giants Arena Sketch
OX	352 Ruby Koins	Monedas	352 Gold Koins
OY	218 Sapphire Koins	Arte conceptual	Video: Blade Arena Test
OZ	243 Platinum Koins	Pista	"IS" Ice Sword
PA	272 Ruby Koins	Arte conceptual	Lung Hai Temple Concept
PB	12 Gold Koins	Monedas	6 Platinum Koins
PC	20 Sapphire Koins	Extras	Football Raiden
PD	451 Ruby Koins	Monedas	1,056 Platinum Koins



ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
PE	392 Ruby Koins	Arte conceptual	Kung Lao Render Test
PF	343 Ruby Koins	Extras	Reptile's De Evolution
PG	442 Ruby Koins	Extras	Paulo Garcia
PH	1,200 Onyx Koins	Personajes	Traje alternativo de Bo' Rai Cho
PI	638 Jade Koins	Pista	"HP" Haunted Place
PJ	292 Onyx Koins	Arte conceptual	Drum Arena Details
PK	157 Platinum Koins	Monedas	475 Platinum Koins
PL	382 Gold Koins	Arte conceptual	Dojo Concept
PM	253 Platinum Koins	Arte conceptual	Kenshi Sketch
PN	684 Onyx Koins	Personajes	Biografía de Blaze
PO	71 Ruby Koins	Monedas	108 Gold Koins
PP	516 Sapphire Koins	Extras	MK Gear
PQ	283 Sapphire Koins	Arte conceptual	Lave Shrine Sketch
PR	11 Platinum Koins	Monedas	25 Sapphie Koins
PS	294 Jade Koins	Extras	Moloch the Hobbyist
PT	207 Ruby Koins	Arte conceptual	Slaughter Yard Concept
PU	175 Ruby Koins	Monedas	267 Onyx Koins
PV	206 Sapphire Koins	Vacío	
PW	2,006 Sapphire Koins	Arena	Sarna Ruins
PX	493 Onyx Koins	Extras	Goro Statuette
PY	316 Ruby Koins	Extras	Backstage: MK Mythologies
PZ	186 Jade Koins	Arte conceptual	Lava Shrine Sketch
QA	142 Sapphire Koins	Extras	Quality Assurance: Chicago
QB	272 Jade Koins	Arte conceptual	Mavado Sketches
QC	216 Platinum Koins	Arena	Lin Kuei Temple
QD	268 Sapphire Koins	Arte conceptual	Video: MK4 Arena Concept
QE	346 Gold Koins	Vacío	
QF	311 Ruby Koins	Extras	MKDA Hats and Shirts
QG	251 Ruby Koins	Pista	"LL" Lurking Lizard
QH	342 Jade Koins	Monedas	638 Onyx Koins
QI	192 Sapphire Koins	Arte conceptual	Lung Hai Temple Sketch
QJ	49 Ruby Koins	Vacío	
QK	244 Ruby Koins	Personajes	Biografía de Kenshi
QL	488 Sapphire Koins	Extras	MK3 Promo Art
QM	644 Jade Koins	Extras	MK1 Characters
QN	96 Gold Koins	Monedas	147 Gold Koins
QO	1,616 Gold Koins	Arte conceptual	Fan Art, 1 of 5
QP	1,214 Jade Koins	Arte conceptual	Fan Art, 2 of 5
QQ	950 Ruby Koins	Arte conceptual	Fan Art, 3 of 5

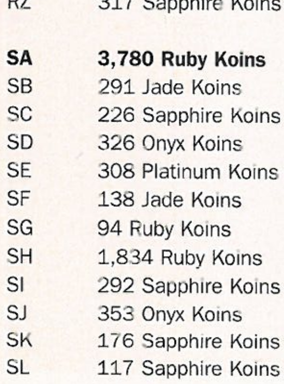


ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
QR	512 Sapphire Koins	Arte conceptual	Fan Art, 4 of 5
QS	825 Onyx Koins	Arte conceptual	Fan Art, 5 of 5
QT	58 Onyx Koins	Extras	Get Over Here!
QU	346 Gold Koins	Extras	MK4 Logo Designs
QV	318 Gold Koins	Extras	Reptile's Past





ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
QW	233 Ruby Koins	Extras	MK2 Arcade
QX	1,518 Jade Koins	Personajes	Traje alternativo de Hsu Hao
QY	238 Gold Koins	Extras	MKDA at E3 Expo 2002
QZ	501 Jade Koins	Arena	Quan Chi's Fortress
RA	268 Gold Koins	Pista	"XG" Ex God
RB	253 Platinum Koins	Extras	Robert Blum
RC	272 Ruby Koins	Extras	Midway Creative Media
RD	1,455 Jade Koins	Personajes	Traje alternativo de Mavado
RE	107 Sapphire Koins	Extras	MK3 Print Ad
RF	135 Jade Koins	Arte conceptual	Video: Swamp Bird Test Video
RG	187 Gold Koins	Arte conceptual	Sub-Zero Sketch
RH	208 Jade Koins	Arte conceptual	Bridge Arena Concept
RI	61 Onyx Koins	Monedas	28 Jade Koins
RJ	189 Gold Koins	Extras	MKDA Print Ads
RK	1,000 Jade Koins	Extras	Evolution of Kombat
RL	5 Ruby Koins	Monedas	159 Onyx Koins
RM	182 Onyx Koins	Arte conceptual	Kuatan Palace Sketch
RN	203 Platinum Koins	Monedas	208 Gold Koins
RO	27 Gold Koins	Monedas	1 Shiny Ruby Koin!
RP	31 Sapphire Koins	Extras	MK1 Test Your Might
RQ	225 Onyx Koins	Arte conceptual	Shang Tsung Sketches
RR	224 Sapphire Koins	Arte conceptual	Shang Tsung's Palace Sketch
RS	267 Platinum Koins	Extras	Randy Severin
RT	374 Gold Koins	Monedas	258 Platinum Koins
RU	176 Onyx Koins	Arte conceptual	Lava Shrine Sketch
RV	307 Sapphire Koins	Extras	MK Musik
RW	262 Ruby Koins	Arte conceptual	Shang Tsung's Palace Sketch
RX	105 Sapphire Koins	Vacío	
RY	274 Onyx Koins	Arte conceptual	Mavado Sketch
RZ	317 Sapphire Koins	Monedas	473 Gold Koins
SA	**3,780 Ruby Koins**	**Personajes**	**Jax Briggs**
SB	291 Jade Koins	Extras	Steve Beran
SC	226 Sapphire Koins	Extras	Shawn Cooper
SD	326 Onyx Koins	Extras	Quality Assurance: San Diego
SE	308 Platinum Koins	Extras	Kirehashi Sword
SF	138 Jade Koins	Extras	Shang Tsung's Insouls
SG	94 Ruby Koins	Monedas	97 Platinum Koins
SH	1,834 Ruby Koins	Personajes	Traje alternativo de Sonya Blade
SI	292 Sapphire Koins	Arte conceptual	Tiamat Sketch
SJ	353 Onyx Koins	Extras	MK4 Scorpion
SK	176 Sapphire Koins	Arte conceptual	Jax Preliminary Model
SL	117 Sapphire Koins	Extras	Tools and Technology



ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
SM	56 Jade Koins	Extras	MKDA Print Ad
SN	175 Gold Koins	Personajes	Biografía de Quan Chi
SO	2 Sapphire Koins	Extras	MKDA Promo Pieces
SP	63 Gold Koins	Vacío	
SQ	167 Platinum Koins	Extras	Peptic Thunder
SR	342 Ruby Koins	Extras	MK4: Goro vs. Cage
SS	214 Platinum Koins	Extras	Kung Lao Dragon Sword
ST	153 Jade Koins	Arte conceptual	Video: Sarna Ruins Test
SU	106 Sapphire Koins	Arte conceptual	Kenshi's Story Sketch
SV	145 Ruby Koins	Monedas	36 Sapphire Koins
SW	1,152 Jade Koins	Personajes	Traje alternativo de Drahmin
SX	215 Onyx Koins	Extras	MK4 Arcade Marquee
SY	486 Onyx Koins	Extras	Cyrax's Arm
SZ	322 Sapphire Koins	Personajes	Biografía de Kung Lao
TA	177 Ruby Koins	Extras	Todd Allen
TB	259 Platinum Koins	Arte conceptual	Quan Chi's Fortress Sketches
TC	135 Onyx Koins	Arte conceptual	Palace Exterior Sketch
TD	118 Ruby Koins	Monedas	172 Platinum Koins
TE	261 Gold Koins	Arte conceptual	Character Concepts



ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
TF	470 Jade Koins	Extras	MK4 Characters
TG	262 Gold Koins	Extras	Tony Goskie
TH	282 Gold Koins	Arte conceptual	Konquest Mode Concepts
TI	**4,022 Gold Koins**	**Personajes**	**Nitara**
TJ	259 Sapphire Koins	Arte conceptual	Koin Sketches
TK	94 Sapphire Koins	Pista	"RD" Red Dragon
TL	360 Jade Koins	Arte conceptual	Acid Bath Sketch
TM	251 Ruby Koins	Arte conceptual	Hsu Hao Sketches
TN	211 Ruby Koins	Arte conceptual	Early MKDA
TO	316 Jade Koins	Arte conceptual	Early MKDA
TP	294 Onyx Koins	Arte conceptual	Early MKDA Jax
TQ	616 Platinum Koins	Arte conceptual	Early MKDA Scorpion
TR	392 Ruby Koins	Arte conceptual	MKDA Promo Image
TS	352 Onyx Koins	Extras	Artists
TT	147 Platinum Koins	Arte conceptual	Test Your Might Sketch
TU	197 Gold Koins	Monedas	98 Onyx Koins
TV	273 Onyx Koins	Arte conceptual	Wu Shi Academy Sketches
TW	129 Ruby Koins	Monedas	180 Gold Koins
TX	167 Gold Koins	Arte conceptual	Goro's Throne Sketch
TY	390 Gold Koins	Extras	Baraka

ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
TZ	195 Gold Koins	Extras	Animators
UA	205 Jade Koins	Extras	MK4 PC Version
UB	1,261 Gold Koins	Personajes	Traje alternativo de Frost
UC	3 Sapphire Koins	Monedas	320 Onyx Koins
UD	252 Gold Koins	Arte conceptual	Drahmin Sketch
UE	210 Gold Koins	Pista	"WT" Winged Transport







ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
UF	371 Gold Koins	Extras	MK4 Liu Kang Fatality
UG	245 Onyx Koins	Monedas	67 Platinum Koins
UH	1,660 Jade Koins	Personajes	Traje alternativo de Scorpion
UI	270 Platinum Koins	Arte conceptual	Video: Cooking with Scorpion
UJ	225 Sapphire Koins	Extras	Goro on the Kit
UK	35 Onyx Koins	Monedas	45 Platinum Koins
UL	252 Jade Koins	Arte conceptual	Kai Sketch
UM	33 Platinum Koins	Monedas	50 Gold Koins
UN	152 Sapphire Koins	Extras	MK4 Print Ad
UO	243 Jade Koins	Extras	MK Trading Cards
UP	406 Ruby Koins	Extras	MK Trading Cards
UQ	185 Ruby Koins	Extras	Undefeatable Army
UR	**6,500 Sapphire Koins**	**Personajes**	**Drahmin**
US	72 Platinum Koins	Monedas	32 Sapphire Koins
UT	157 Onyx Koins	Arte conceptual	Bridge Arena Concept
UU	1,214 Jade Koins	Vacío	
UV	256 Jade Koins	Monedas	520 Sapphire Koins
UW	255 Gold Koins	Extras	Adema Live at E3 Expo
UX	509 Onyx Koins	Personajes	Biografía de Scorpion
UY	359 Jade Koins	Extras	MK Hits the Big Screen
UZ	78 Onyx Koins	Monedas	107 Ruby Koins
VA	299 Platinum Koins	Extras	Shao Kahn's Armor
VB	116 Ruby Koins	Arte conceptual	Blaze Sketch
VC	209 Jade Koins	Extras	3 pt. Staff, Butterfly Knives
VD	152 Ruby Koins	Extras	Aikido
VE	173 Gold Koins	Extras	Baji Quan and Crab
VF	212 Sapphire Koins	Extras	Basic Fighting Strikes





ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
VG	362 Onyx Koins	Extras	Basic Fighting Strikes
VH	72 Platinum Koins	Extras	Broadswords
VI	184 Jade Koins	Extras	Cudgel
VJ	58 Ruby Koins	Extras	Drunken Master
VK	268 Gold Koins	Extras	Dragon and Eagle Claw

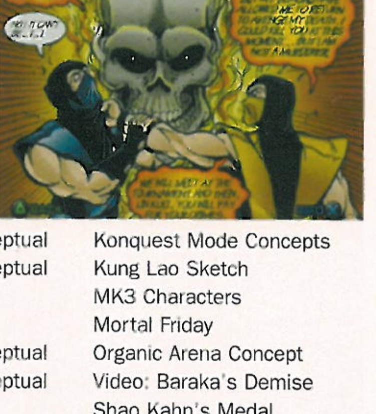


ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
VL	180 Sapphire Koins	Extras	Escrima and Crane
VM	198 Onyx Koins	Extras	Shuai Chiao and Shaolin Fist
VN	86 Platinum Koins	Extras	Hapkido and Nan Chuan
VO	247 Jade Koins	Extras	Hookswords and Sai
VP	356 Ruby Koins	Extras	Hung Gar and Jujutsu
VQ	241 Gold Koins	Extras	Jojutsu
VR	174 Sapphire Koins	Extras	Judo
VS	219 Onyx Koins	Extras	Kali Sticks and Nunchaku
VT	405 Platinum Koins	Extras	Kama and Katana
VU	180 Jade Koins	Extras	Karate
VV	192 Ruby Koins	Extras	Long Fist and Muay Thai
VW	162 Gold Koins	Extras	Motion Capture Markers
VX	248 Sapphire Koins	Extras	Pi Gua and Jeet Kune Do
VY	35 Onyx Koins	Extras	Praying Mantis, Lui He Ba Fa
VZ	223 Platinum Koins	Extras	Sambo
WA	194 Jade Koins	Extras	Straight Sword
WB	242 Ruby Koins	Extras	Tai Chi
WC	156 Gold Koins	Extras	Tae Kwon Do
WD	186 Sapphire Koins	Extras	Tonfa
WE	186 Onyx Koins	Extras	Tong Bei and Yuan Yang
WF	214 Platinum Koins	Extras	Wing Chun and Snake



ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
WG	186 Jade Koins	Extras	Xing Yi and Tang Soo Do
WH	24 Platinum Koins	Monedas	18 Ruby Koins
WI	242 Jade Koins	Arte conceptual	Konquest Concept Sketch
WJ	165 Gold Koins	Monedas	248 Sapphire Koins
WK	76 Platinum Koins	Arte conceptual	Frost Sketches
WL	22 Gold Koins	Monedas	44 Jade Koins
WM	36 Ruby Koins	Vacío	
WN	143 Sapphire Koins	Personajes	Biografía de Sub-Zero
WO	270 Ruby Koins	Arte conceptual	Acid Buddha Detail
WP	247 Ruby Koins	Arte conceptual	Drahmin Sketches
WQ	151 Sapphire Koins	Monedas	78 Onyx Koins
WR	125 Ruby Koins	Extras	MK3 Home Version
WS	44 Onyx Koins	Monedas	165 Platinum Koins
WT	1,400 Jade Koins	Arena	Dragonfly
WU	256 Onyx Koins	Arte conceptual	Lung Hai Temple Sketches
WV	424 Jade Koins	Monedas	97 Jade Koins
WW	262 Jade Koins	Arte conceptual	Dragon Arena Concept
WX	315 Gold Koins	Extras	Hsu Hao Implant

ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
WY	264 Sapphire Koins	Arte conceptual	Bo' Rai Cho Sketches
WZ	145 Onyx Koins	Personajes	Biografía de Kano
XA	172 Gold Koins	Extras	The Grid
XB	272 Platinum Koins	Arte conceptual	Cage Sketch
XC	352 Sapphire Koins	Arte conceptual	Quan Chi's Sanctum Sketch
XD	326 Gold Koins	Arte conceptual	Acid Buddha Detail
XE	147 Onyx Koins	Monedas	294 Onyx Koins
XF	265 Gold Koins	Extras	Mortal Kombat Gold Characters
XG	**3,116 Jade Koins**	**Personajes**	**Raiden**
XH	352 Onyx Koins	Arte conceptual	Cyrax Sketches
XI	457 Platinum Koinss	Extras	MK3 Behind the Scenes
XJ	197 Platinum Koins	Arte conceptual	Quan Chi Render
XK	37 Jade Koins	Pista	"DS" Death Ship
XL	843 Onyx Koins	Monedas	3 Ruby Koins
XM	254 Sapphire Koins	Pista	"SA" Steel Arms
XN	27 Gold Koins	Vacío	
XO	1,736 Sapphire Koins	Personajes	Traje alternativo de Reptile
XP	436 Gold Koins	Extras	MK4 Gift Cards
XQ	199 Jade Koins	Extras	Raiden Performance Audio

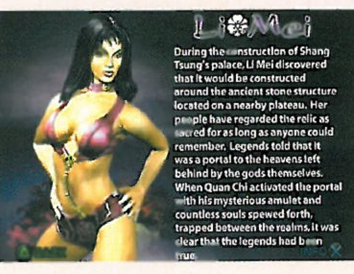


ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
XR	288 Ruby Koins	Arte conceptual	Konquest Mode Concepts
XS	283 Platinum Koins	Arte conceptual	Kung Lao Sketch
XT	65 Jade Koins	Extras	MK3 Characters
XU	194 Onyx Koins	Extras	Mortal Friday
XV	503 Onyx Koins	Arte conceptual	Organic Arena Concept
XW	96 Ruby Koins	Arte conceptual	Video: Baraka's Demise
XX	365 Onyx Koins	Extras	Shao Kahn's Medal
XY	55 Platinum Koins	Extras	Shang Tsung's Palace Story
XZ	255 Onyx Koins	Arte conceptual	The Marsh Concept
YA	1,999 Sapphire Koins	Personajes	Traje alternativo de Sub-Zero
YB	358 Jade Koins	Extras	Ketchup and Mustard
YC	257 Platinum Koins	Arte conceptual	Moloch Promo Render
YD	412 Gold Koins	Extras	MK Stickers and Tattoos
YE	274 Platinum Koins	Arte conceptual	Temple Oarsman
YF	16 Platinum Koins	Monedas	64 Platinum Koins
YG	312 Sapphire Koins	Arte conceptual	Swamplands Test Render
YH	78 Jade Koins	Monedas	82 Sapphire Koins
YI	197 Gold Koins	Extras	MK2 Arcade Marquee
YJ	1,208 Ruby Koins	Personajes	Traje alternativo de Kung Lao
YK	225 Platinum Koins	Arte conceptual	Dragonfly Concept Model
YL	199 Jade Koins	Arte conceptual	Jax Concept Sketch
YM	1,435 Platinum Koins	Personajes	Traje alternativo de Kenshi
YN	61 Ruby Koins	Monedas	26 Gold Koins
YO	294 Sapphire Koins	Arte conceptual	Sonya Sketch
YP	511 Gold Koins	Personajes	Biografia de Mokap
YQ	146 Gold Koins	Extras	Tools and Technology
YR	143 Gold Koins	Extras	MK3 Home Version
YS	151 Platinum Koins	Extras	10 Worst MKDA Subtitles
YT	384 Sapphire Koins	Monedas	227 Sapphire Koins
YU	374 Platinum Koins	Extras	MK4 Comic Book

ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
YV	86 Platinum Koins	Arte conceptual	Graveyard Concept
YW	376 Gold Koins	Extras	Fashion Model Li Mei
YX	83 Gold Koins	Monedas	242 Ruby Koins
YY	85 Ruby Koins	Vacío	
YZ	255 Onyx Koins	Arte conceptual	Kenshi Test Render



ATAUD	PRECIO	SECCIÓN	RECOMPENSA
ZA	63 Onyx Koins	Vacío	
ZB	106 Gold Koins	Arte conceptual	Spider Arena Concept
ZC	218 Platinum Koins	Arte conceptual	Frost Color Sketches
ZD	98 Ruby Koins	Arena	Moloch's Lair
ZE	257 Jade Koins	Arte conceptual	Zebron
ZF	237 Ruby Koins	Arte conceptual	Lava Shrine Sketch
ZG	201 Onyx Koins	Arte conceptual	Video: Facial Animation Test
ZH	372 Sapphire Koins	Arte conceptual	The Krypt Concept
ZI	432 Jade Koins	Arte conceptual	Hell Concept
ZJ	272 Onyx Koins	Arte conceptual	Water Temple Concept
ZK	216 Ruby Koins	Monedas	164 Sapphire Koins
ZL	126 Jade Koins	Arte conceptual	Drum Arena Sketch
ZM	1,410 Ruby Koins	Personajes	Traje alternativo de Jax Briggs
ZN	145 Sapphire Koins	Vacío	
ZO	466 Jade Koins	Pista	"LO" Log On
ZP	129 Jade Koins	Extras	MK1 Print Ad
ZQ	282 Jade Koins	Arte conceptual	Sub-Zero Promo Render
ZR	244 Sapphire Koins	Monedas	600 Gold Koins
ZS	381 Sapphire Koins	Extras	MK Home Graphics
ZT	215 Sapphire Koins	Extras	Animators
ZU	201 Platinum Koins	Arte conceptual	Kuatan Palace Sketch
ZV	182 Onyx Koins	Monedas	116 Ruby Koins
ZW	1,485 Sapphire Koins	Personajes	Traje alternativo de Cyrax
ZX	178 Ruby Koins	Pista	"BD" Black Dragon
ZY	186 Platinum Koins	Extras	The Fans Speak
ZZ	254 Gold Koins	Monedas	355 Ruby Koins





EXTRAS

LOS PERSONAJES EXTRAS

A parte de los jugadores ocultos que se pueden adquirir en la Cripta, hay otros dos luchadores extras que se consiguen al completar el modo Konquest, es decir, las 218 misiones. Pese a que no aparezcan en la pantalla de selección de personajes podrás jugar con ellos si haces lo siguiente.

- Para jugar como Blaze pulsa ↓ y **Start** cuando el cursor esté sobre Raiden.
- Para jugar como Mokap pulsa ↓ y **Start** cuando el cursor esté sobre Cyrax.





LOS FATALITIES

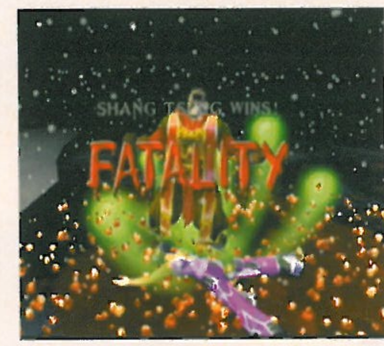
Durante cualquier combate puedes pausar el juego para consultar el listado de movimientos y combos de los luchadores que en él participan. Sin embargo notarás la importante ausencia de los *fatalities*, esos golpes de gracia brutales que han hecho famosa a esta saga. Para que no te vuelvas loco probando miles de combinaciones a continuación te ofrecemos las instrucciones que debes seguir para poder realizarlos con éxito. Sigue los siguientes pasos:

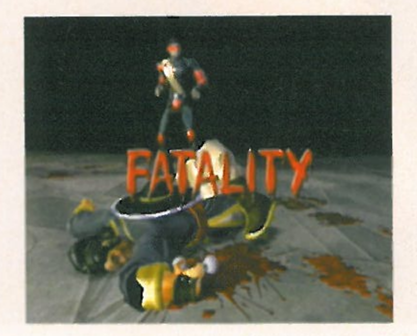
1. En cuanto aparezca en pantalla la frase "Finish Him/Her" pulsa L1 para cambiar a la postura Fatality, tal y como verás en la parte inferior izquierda de la pantalla.

2. Pulsa la combinación de botones correspondiente a cada luchador que te mostramos a continuación.

PERSONAJE	COMBINACIÓN
Bo' Rai Cho	← ← ←, ↓, ●
Cyrax	→ →, ↑, ▲
Drahmin	←, → →, ↓, ✖
Frost	→, ←, ↑, ↓, ■
Hsu Hao	→, ←, ↓ ↓, ▲
Jax Briggs	↓, → →, ↓, ▲
Johnny Cage	←, → →, ↓, ▲
Kano	→, ↑ ↑, ↓, ■
Kenshi	→, ←, →, ↓, ✖
Kitana	↓, ↑, → →, ▲
Kung Lao	↓, ↑, ←, ✖
Li Mei	→ →, ↓, →, ●
Mavado	← ←, ↑ ↑, ■
Nitara	↑ ↑, →, ■
Quan Chi	← ←, →, ←, ✖
Raiden	←, → → →, ✖
Reptile	↑ ↑ ↑, →, ✖
Scorpion	← ←, ↓, ←, ●
Shang Tsung	↑, ↓, ↑, ↓, ▲
Sonya Blade	←, → →, ↓, ▲
Sub-Zero	←, → →, ↓, ✖

Nota: Ni Blaze ni Mokap tienen Fatality.







El mapache más choricillo de la historia de los videojuegos se enfrenta a cinco malvados para recuperar un importante objeto familiar.
La tortuga Bentley, el hipopótamo Murray y la fauna de *PlanetStation* nos hemos aliado para echarle una pata, zarpa o garra.

SLY RACCOON

1 JUGADOR
TARJETA 49 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,95 EUROS**

INTRODUCCIÓN

Tras comunicarte con tus amigos, prueba a romper objetos para conseguir monedas. Luego sube la rampa para que Bentley te explique como rodear el tanque de agua (pulsando ● cerca de las aureolas azules).
Avanza saltando sobre las antenas y rompe con el bastón la entrada al conducto de ventilación que te lleva a una sala con un sistema de alarma de láseres. Desciende por el hueco del ascensor saltando a las plataformas inferiores y si se activa la alarma destroza la sirena para poder continuar.



Ve por el pasillo y gira dos veces a la izquierda para encontrar la puerta roja del despacho de Carmelita Fox. Está cerrada así que sal por la ventana y pulsando ● anda por la cornisa para entrar al despacho por otra ventana abierta. Abrir la **caja fuerte** no supone ningún problema si sabes introducir la combinación que te proporciona Bentley gracias a los botones ▲, ●, ✖ y ■ del mando.



Con el expediente en tu poder sal por la otra ventana abierta para encontrarte con Carmelita Fox. Baja las escaleras de incendio esquivando sus disparos y avanza por el patio lleno de coches hasta entrar en la furgoneta para activar una secuencia de vídeo explicativa; quién es Sly y sus amigos y cuál es su motivación: recuperar el libro familiar Latronius Mapáchibus.

MISIÓN 1 MAREA DEL TERROR

1-1 APROXIMACIÓN SIGILOSA

Llave: 1/7
Pistas: 20
Recompensa: Ataque rápido en picado (bucear)
Sprint del Maestro del Robo: 1:17



Pasa por el túnel y tras la sugerencia de Bentley ve hacia la izquierda para encontrar sobre una pasarela las dos primeras botellas con pistas (1-2): hazte con todas las de esta fase para descubrir el código que abre la caja fuerte. Accede a la cubierta para propinarle un bastonazo a Thor McCracken, el tipo del martillo, y golpea el mástil para que caigan dos nuevas pistas (3-4). Regresa a tierra firme y hazte con la pista (5) situada cerca de la escalera. No la subas aún y salta en busca de otra pista (6) a lo alto de un árbol de la derecha. Pulsando ● Sly quedará colgado de la soga y podrá desplazarse tanto hacia la copa de otro árbol en busca de una pista (7) como hacia el otro lado donde aguardan dos pistas más (8-9). Además, desde esta posición elevada evitarás tener que sortear los focos de vigilancia y las dañinas zarzas. Déjate caer en dirección a Mr. Shamus, el tipo que lanza estrellas ninja, y golpéale antes de conseguir las pistas (10-11) situadas sobre los montículos de piedra.



Pasa el proyector holográfico, que es en realidad un punto de control, y mata o esquiva a Pyro O'Connor, el operario que lanza fuego por la boca. No intentes cruzar la corriente de agua todavía sino que encamínate por el pequeño canal lateral para hacerte con dos nuevas pistas (12-13). Luego salta continuamente sobre el agua para llegar al otro lado, a tierra firme. Por suerte, puedes saltar sobre las rocas para conseguir más pistas (14-15) mientras intentas alcanzar la siguiente orilla.



Tras superar la puerta gracias al gancho, salta sobre las ruedas giratorias y golpea a Thor McCracken para que deje de incordiar con su martillo. Te espera otra serie de ruedas giratorias aunque en esta ocasión debes aguardar a que haya un hueco por el que saltar entre ellas.



Después del punto de control aguardan dos focos de vigilancia, Mr. Shamus y otros dos focos de vigilancia: sortea todos los obstáculos y destroza la alarma.
Hazte con una nueva pista cercana (16) y no intentes abrir aún la caja fuerte porque no podrás. En vez de eso salta sobre las ruedas giratorias y encarámate a la cuerda pulsando ●. Desplázate hasta la torre donde hay dos



pistas (17-18) y cuélgate de la siguiente cuerda para llegar a lo alto de la siguiente torre en busca de las últimas pistas (19-20).
Déjate caer al suelo, acércate a la caja fuerte y pulsa ● para introducir el código que te proporciona Bentley. Por último vuelve a saltar sobre las ruedas giratorias y hazte con la llave que abre la puerta del final de esta fase.

MERODEANDO UN POCO

Da un doble salto para superar la pared rocosa y cuélgate del gancho para que te baje al nivel del mar. Avanza saltando sobre barriles y otros objetos flotantes hasta llegar a la barca. Sube luego por las cuerdas para alcanzar la cubierta del enorme barco.
En este momento puedes acceder a cuatro zonas y necesitas al menos dos llaves más para desbloquear las restantes. No hay un orden predeterminado para jugarlas aunque te recomendamos seguir el que te indicamos en la guía. Así que pasa primero por la puerta de la izquierda.



1-2 EN LA MÁQUINA

Llave: 2/7
Pistas: 30
Recompensa: Huida de mapache rodante (voltereta)
Sprint del Maestro del Robo: 2:19
Golpea la puerta de la caldera para obtener la primera pista (1) de esta zona y acaba con Thor McCracken.
Salta a la pasarela y desde allí a la plataforma circular que sube y baja: golpea con el bastón la botella para conseguir una pista (2). Alcanza la siguiente pasarela y deshazte de Pyro O'Connor.
Continúa avanzando sin ser aplastado por Thor McCracken y desde la plataforma que sube y baja salta hasta la repi-





sa de la columna. Rodéala pulsando ●, sube agarrado por la cuerda y rodea de nuevo la columna sin olvidarte de recoger la siguiente pista (3).
Continúa por la rueda y las tuberías giratorias utilizando el bastón para alcanzar dos pistas más (4-5) y romper la reja que bloquea el acceso a la siguiente tubería al final de la cual está Pyro O'Connor. En esta complicada sala flotan hasta nueve botellas con pistas (6-14) así que aplícate y mientras saltas sobre las puertas de las calderas golpea las botellas con el bastón antes de caer al piso inferior.



Destroza la reja que bloquea la salida y activa el punto de control antes de atravesar las enormes aspas giratorias tras las que te espera Pyro O'Connor. Sube por la cuerda para activar otro punto de control y acaba con Thor McCracken. Cuélgate del alambre que pasa por encima de las aspas giratorias y avanza por ambos tramos sin que te electrocute ninguna.
Gracias al gancho podrás acceder al interior de la siguiente tubería donde Thor McCracken quiere aplastarte con su martillo. En la siguiente sala hay diez botellas con pistas (15-24) flotando en el aire y sobre tapas de calderas. La dificultad se ha incrementado ya que una serie de rayos láser protegen la zona y a ras de suelo aguarda Thor McCracken: detrás suyo está la alarma.

Tras la siguiente reja está la sala principal donde trabajan Thor McCracken y Pyro O'Connor. Desvíate momentáneamente hacia la izquierda para hacerte con un par de pistas (25-26) y sigue por el eje para llegar a un punto de control. Antes de montarte en el pistón salta hacia la parte izquierda donde encontrarás otra pista (27). Encarámate por la tubería, corre por la pasarela para hacer frente a Thor McCracken y destroza la caja de caudales pequeña para conseguir dos nuevas pistas (28-29). Vuelve por la pasarela pasando de largo la caja fuerte y alcanza por el lado izquierdo el pistón situado al lado del punto de control.



Salta por las distintas partes de la maquinaria, haciendo uso del gancho cuando sea necesario, para llegar arriba. Hacia la izquierda está la última pista (30) así que ve a por ella y déjate caer cerca de la **caja fuerte** para introducir el código.
Regresa a la parte superior de la maquinaria como antes y esta vez agárrate al gancho que provocará el paro de la máquina a la vez que te transportará al otro lado de la sala. Baja las tapas de las cinco calderas para llegar a una sala circular donde se encuentra la **llave**.



MERODEANDO UN POCO
Tras regresar a la cubierta del barco sorprende por detrás a H.P. Squidcraft, el tipo de la linterna, para evitar su escupitajo mortal y pasa por la puerta que vigila.



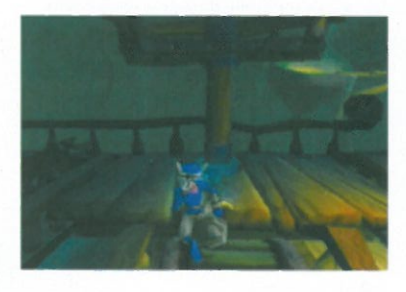
1-3 UN ROBO ELEGANTE
Llave: 3/7
Pistas: 30
Recompensa: Planos de la operación Raleigh
Sprint del Maestro del Robo: 1:00
Ve por el pasillo al final del cual encontrarás dos pistas (1-2) y una puerta que comunica con otro pasillo plagado de rayos láser, al final del cual, a la derecha, hay otra pista (3). Esquiva los rayos láser que surgen de los ojos de la enorme estatua de enfrente mientras rodeas las barreras para llegar al punto de control y a la alarma: destrózala para recolectar sin peligro las pistas de la zona. Encontrarás tres (4-6) en el lado izquierdo, otras tres en el derecho (7-9), dos más dentro de la caja de caudales pequeña (10-11) y otras cinco sobre los muros laterales y posterior de la estatua enorme (12-16). Memoriza la situación de la **caja fuerte** y baja la rampa de madera matando a los Lil Bowen y destrozando las dos cajas de caudales pequeñas para reunir cuatro pistas más (17-20).



Salta sobre la plataforma circular donde hay otra pista (21) y brinca sobre los nenúfares, consiguiendo otra pista (22) sin tocar los rayos láser que barren la zona en el sentido de las agujas del reloj. Destroza la alarma y sube por la barra para activar el punto de control.
Hazte con las dos pistas (23-24) de la izquierda sin caer al agua y continua luego por la derecha sorteando los focos de vigilancia, usando el movimiento súper sigiloso para rodear columnas cuando sea necesario. No te preocupes si no puedes recoger las cuatros pistas (25-28) ya que cuando elimines la alarma podrás volver a por ellas. Las dos últimas pistas (29-30) están ocultas tras la última columna, así que antes de ir por la pasarela en busca de la **llave** podrías volver hasta la **caja fuerte** ahora que tienes la combinación.



MERODEANDO UN POCO
Avanza recto y hacia la izquierda hasta situarte sobre una rueda giratoria a la que debes dar la velocidad suficiente para que baje una plataforma. Móntate en ella y agárrate con el bastón al gancho, salta al siguiente gancho y cae en la repisa de la torre de enfrente. Rodéala pulsando ● para acceder a la puerta.



1-4 FUEGO ALLÁ ABAJO
Llave: 4/7
Pistas: 30
Recompensa: Técnica de la cámara lenta (lento)
Sprint del Maestro del Robo: 1:32
Antes de avanzar por el pasillo rompe la caja de caudales pequeña situada justo a la izquierda para obtener las dos primeras pistas de esta zona (1-2). Un poco más adelante está la **caja**





fuerte que necesita un código así que ignórala de momento y hazte con las dos pistas (3-4) visibles de la zona sin acabar carbonizado por el fuego de las calderas.
Mata a Thor McCracken y recoge las dos siguientes pistas (5-6) mientras bajas las puertas de las calderas para poder continuar. Tras la pasarela salta sobre las tuberías de la izquierda para poder golpear una botella con pista (7) y desmenuza los bloques de carbón para llegar a otras dos pistas (8-9).
Deshazte de Pyro O'Connor y salta sobre la rueda giratoria intentando alcanzar con el bastón la botella con la pista (10) que cuelga de una cuerda. Haz girar la rueda para poner en marcha el mecanismo y cuélgate de uno de los ganchos para que te lleve al otro lado de la sala. Tras activar el punto de control, elimina a Thor McCracken, recoge la pista (11) de la derecha y cuélgate de la barandilla del final para poder subir hasta arriba. Utiliza los ganchos para ayudarte en tus saltos y ves brincando sobre las plataformas circulares, mientras recoges pistas (12-14), hasta llegar a la pasarela lateral.



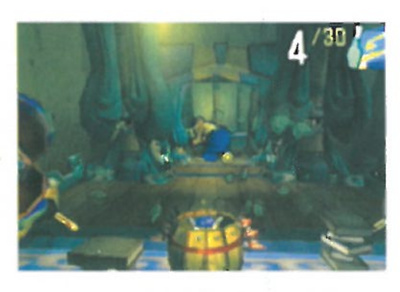
Cierra las puertas de las calderas para continuar y elimina a Thor McCracken y a Pyro O'Connor antes de intentar conseguir las pistas (15-18) situadas sobre las tuberías. Activado el punto de control de la próxima sala, acaba con Pyro O'Connor y registra bien la zona en busca de botellas con pistas: hay tres (19-21) tras los bloques de carbón de la izquierda, otra (22) al lado de un trozo de carbón al frente y dos más (23-24) dentro de la caja de caudales situada al lado de la rueda giratoria. Haz girar dicha rueda, pero apartándote cuando la ilumine el foco, hasta que se rompa el cristal de la izquierda. Pasa por allí y recorre la cinta transportadora agenciándote las últimas pistas (25-30) mientras sorteas los focos de alarma. Rompe la alarma si lo deseas y coge la **llave** para finalizar el nivel. Como tienes las todas las pistas reinícialo para abrir la **caja fuerte** que se encuentra al principio y cuando obtengas la recompensa regresa por donde entraste.



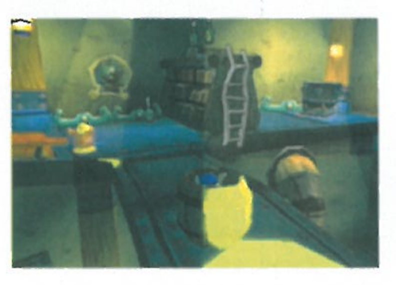
MERODEANDO UN POCO
Rodea por la pasarela la torre de la que acabas de salir y sube por la tubería al nivel superior. Salta por los tejados y ocúltate tras las buhardillas para sorprender a H.P. Squidcraft, quien vigila la entrada de la siguiente fase.



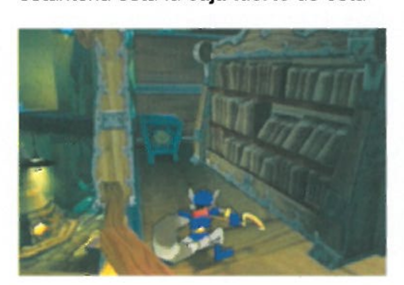
1-5 UN HÁBIL DISFRAZ
Llave: 5/7
Pistas: 30
Recompensa: Técnica de recogida en picado (bucear)
Sprint del Maestro del Robo: 1:30
A tu derecha están las dos primeras pistas (1-2). Avanza por el pasillo y salta dentro del barril para utilizarlo como escudo contra los dardos que te lanzan al pasar por la alfombra azul donde hay dos nuevas pistas (3-4). Sal del barril para evitar que lo carbonice Pyro O'Connor y vuelve a meterte dentro cuando te hayas deshecho de dicho enemigo.
Baja al piso inferior gracias al elevador y pasa la siguiente alfombra azul sin



sufrir daños gracias a la protección que te proporciona el barril. Acércate al primer H.P. Squidcraft y golpéale cuando la ocasión sea propicia para poder recoger las dos pistas (5-6) que hay dentro de la caja de caudales del rincón.
Avanza un poco más y encarámate a la estantería desde la que te resulta fácil alcanzar la botella con pista (7) que cuel-



ga de una cuerda. Sube la escalera de un poco más adelante para hacerte con más pistas (8-10) y déjate caer al otro lado para matar al H.P. Squidcraft estático. Vuelve a por el barril y sobrepasa las calderas sin que quedes hecho cenizas. Recoge todas las pistas de esta parte, es decir, las que están sobre las calderas (11-13) o al lado de ellas (14) y las que se encuentran dentro de la caja de caudales (15-16). Cruza la siguiente alfombra azul gracias al barril y antes de montarte en el elevador recoge otras tres pistas más (17-19).
En el piso de arriba baja la rampa para activar el punto de control y cruza la alfombra dentro del barril. Sortea los dos faros de vigilancia gracias a tu camuflaje y rompe la alarma. A la derecha hay tres pistas (20-22) y tras la estantería está la **caja fuerte** de esta



fase, a la que se puede llegar mediante las escaleras.
Ignórala de momento y destroza algunos libros antes de eliminar al H.P. Squidcraft. Dentro del barril puedes cruzar el improvisado puente formado por las lámparas. Sal del barril al llegar al otro lado y empuja un lateral de la estantería de la izquierda para descubrir una caja de caudales oculta con dos pistas (23-24) en su interior. Encontrarás tres pistas más (25-27) en lo alto de una de las lámparas, lugar al que podrás llegar mediante saltos. Regresa hasta el barril y úsalo para cruzar una nueva pasarela vigilada por dos focos. Destroza la alarma, hazte con las tres últimas pistas (28-30) y vuelve momentáneamente hasta la **caja fuerte** en busca de la recompensa. Por último, usa de nuevo el barril como escudo mientras cruzas la alfombra azul que te separa de la **llave**.



MERODEANDO UN POCO
Salta a la parte de abajo y acércate al trío de cerraduras para abrirlas con tres de las llaves que deberías tener ya. Golpea el generador para apagar la barrera eléctrica que bloquea el acceso a la otra parte de la cubierta.
Ya en el otro lado pasa de largo el cañón, sube la pasarela y salta sobre las chimeneas para llegar al tejado vigilado por H.P. Squidcraft. Ocúltate tras las chimeneas para aproximarte sin despertar sus sospechas y golpéale antes de pasar por la puerta que custodia.

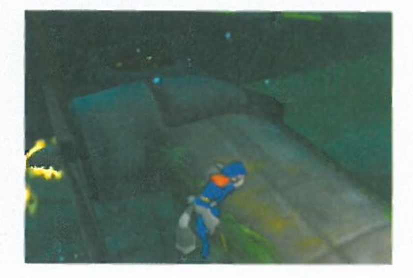




1-6 EL CEMENTERIO DE BARCOS
Llave: 6/7
Pistas: 20
Recompensa: Imantado de monedas
Sprint del Maestro del Robo: 1:10
Llega hasta la cubierta del barco y rompe la caja de caudales pequeña para hacerte con dos pistas (1-2). Baja el tramo de escalones para conseguir las dos pistas (3-4) de la derecha y enfrentarte a Mr. Shamus. Salta sobre los barriles y demás objetos flotantes a la vez que recoges las pistas (5-6) y evitas los focos de alarma.



Llega hasta la plataforma de madera donde te atacará Lil Bowen. Deshazte de él, rompe la caja de caudales para obtener dos pistas más (7-8) y destruye la alarma si así lo deseas. Consigue otra pista (9) antes de subir por las cuerdas laterales y dejarte caer en la plataforma del mástil. Encarámate a la cuerda vertical y salta al ala del avión. No intentes llegar todavía al otro ala y dirígete a la parte trasera del avión sorteando los focos de vigilancia. Destroza la alarma de la pasarela y regresa al avión en busca de las dos pistas (10-11) que no recogiste antes.
Avanza por la pasarela de la alarma y pulsa ● para rodear el cristal circular. Pasa el punto de control y recoge las siguientes pistas (12-13) sin que te alcance ninguna de las estrellas ninja que lanza Mr. Shamus. Alcánzalo para eliminarlo y agárrate a la cuerda que cuelga horizontalmente sobre el vigilante de la linterna.
Llega hasta el submarino patrullado por otro, recoge las pistas (14-15) y sigue por el lateral saltando sobre objetos flotantes. Por el camino conseguirás más pistas (16-17) si es que no te alcanza una estrella ninja lanzada por Mr. Shamus.
Alcanza la cubierta semihundida y mata tanto a este enemigo como a Lil Bowen quien quiere aplastarte con su barriga. Hazte con las últimas pistas (18-20) que encontrarás tanto al lado como dentro de la caja de caudales pequeña. Por último sube por las cuerdas hasta la **caja fuerte** y la **llave** de esta fase.





MERODEANDO UN POCO
Déjate caer al piso inferior y ve por la izquierda saltando sobre los objetos flotantes o atravesando los obstáculos que destruye las estrellas ninja de Mr. Shamus. Acaba con él y pasa por la puerta que vigila.



1-7 TESORO EN LAS PROFUNDIDADES
Llave: 7/7
Pistas: No
Recompensa: No
Sprint del Maestro del Robo: No
Se trata del primer minijuego de *Sly Raccoon* en el que a bordo de un submarino debes destruir 40 cofres, sin tiempo límite, para hacerte con la **llave**. Para controlar el vehículo sólo necesitas los dos joysticks analógicos: el izquierdo permite desplazarlo y el derecho dispara torpedos.
Los enemigos de esta fase son los pesados cangrejos quienes no pueden dañarte pero sí intentarán robarte los cofres: evita por encima de todo que los crustáceos regresen a sus guaridas con alguno de ellos.

MERODEANDO UN POCO
Con las siete llaves en tu poder acércate al cañón y salta sobre él para salir disparado al dirigible de Raleigh.



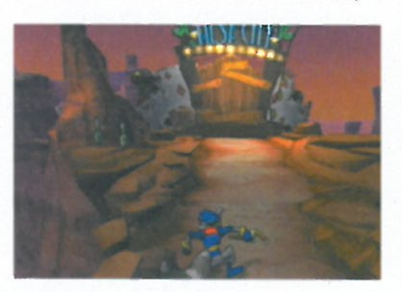
1-8 EL OJO DE LA TORMENTA
Llave: No
Pistas: No
Recompensa: Salto espiral ninja
Sprint del Maestro del Robo: No
Como ocurre con todos los jefes de este juego, el enfrentamiento con el sapo tiene truco, así que será mejor que sigas nuestros consejos.
En su forma gigante resulta invulnerable y sólo podrás dañarle con tu bastón cuando se desinfle, justo antes de que salte de vuelta a la plataforma central en busca de comida. Cuatro golpes bastarán para derrotar a este saltarín enemigo.
Durante la primera parte del combate evita que te aplaste saltando de plataforma en plataforma hasta que tengas la oportunidad de atizarle.
La segunda parte es más complicada ya que sólo una plataforma permanece a flote, así que no dejes de correr dando vueltas en ese reducido espacio.
La tercera parte es como la primera con la diferencia de que las plataformas



sobre las que salte Raleigh desaparecerán momentáneamente bajo su peso: si ves que se iluminan las luces de las esquinas salta a otra plataforma.
Por último, el combate se desarrollará en una única plataforma donde tendrás que saltar a la comba ya que el anfibio hará girar rápidamente su lengua en el sentido contrario a las agujas del reloj. Evita su impacto brincando cuando se acerque a tu posición.

MISIÓN 2 OJOS DE SERPIENTE

2-1 UN CAMINO PEDREGOSO
Llave: 1/7
Pistas: 40
Recompensa: Técnica del sombrero explosivo (Mina)
Sprint del Maestro del Robo: 1:30
Las primeras pistas (1-2)se encuentran bien visibles a la izquierda de la entrada. Tras hacerte con ellas encarámate a la tubería y sube a lo alto de la puerta cerrada. Utiliza el último movimiento aprendido del Latronius Mapáchibus, el salto espiral ninja, para aterrizar en una de las pequeñas luces que cuelgan del cable. Avanza gracias a esta técnica y sorprende por arriba a Gorgeous Lou, el tipo del garrote. Hazte tanto con las pistas cercanas (3-4) como con la que se encuentra un poco más atrás (5) y las que están dentro de la caja de caudales (6-7).
Sube por la tubería a la plataforma y gracias al salto espiral ninja podrás superar la barrera rocosa. Deshazte de Cletus,

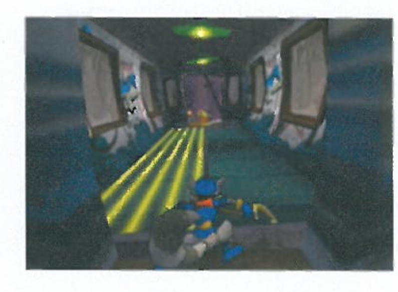


el perro con malas pulgas, recoge las dos pistas de la derecha (8-9) y no saltes todavía sobre el colchón. En lugar de eso brinca sobre los objetos que flotan en el agua recogiendo pistas (10-13) por el camino para regresar donde estaba el perro gracias a los ganchos.
Salta sobre el colchón, encarámate por la tubería y usa el gancho para sortear el agua. Atiza tanto a Cletus como a Gorgeous Lou, quien atravesará la empalizada de madera con muy malas intenciones. Consigue las tres pistas (14-16) antes de sobrepasar saltando el riachuelo.
Tras activar el punto de control intenta alcanzar con cuidado la pista (17) que descansa sobre el poste inclinado y destroza la caja de caudales para con-

seguir dos más (18-19). Para atravesar el sistema de seguridad del vagón anda sobre el lateral donde los rayos láser no se encuentren en ese momento y rompe la alarma del final si la activaste. Hazte con las pistas de la derecha (20-21) y luego encárgate de Paulie Shackles, el preso fugado que intenta atizarte con su bola de metal. Sigue



por las rocas, salta sobre el colchón y utiliza el salto especial ninja para llegar a la plataforma rocosa donde se encuentran Inkspot Jackson, el lanzador de cartas, y dos nuevas pistas (22-23). Déjate caer por el extremo para llegar a una pista (24) oculta tras el coche y luego salta por encima de dicho vehículo.
Ve a por las pistas (25-27) de la derecha antes de enfrentarte a los dos



Cletus que vigilan otra pista (28). Supera las dos prensas sin ser aplastado y elimina al Gorgeous Lou que atraviesa la empalizada de madera. No te olvides de abrir a golpes la caja de caudales de la derecha para conseguir otras dos pistas (29-30) y no te dejes sorprender por los dos Gorgeous Lou que destruirán la siguiente empalizada. Puedes colgarte del cable que va hacia la izquierda para llegar hasta la **caja fuerte** de esta fase pero como no tienes las pistas necesarias para abrirlo déjalo para luego. Salta a la plataforma colgante de la izquierda en busca de más pistas (31-33) y sortea otras dos prensas para activar un punto de control. Deshazte del pesado Paulie Shackles sin olvidarte de la pista de la izquierda (34). Supera con tiento las dos primeras tandas de rayos láser, recogiendo la pista situada entre ellos (35), y haz lo mismo con los del suelo. Gracias a los ganchos y a tu bastón podrás pasar la zona hundida antes de enfrentarte a una temible combinación de los dos tipos de rayos láser. Encarámate a la tubería para llegar a tierra firme donde te aguardan las cartas de Inkspot Jackson y el resto de pistas: tres bien visibles (36-38) y dos dentro de la caja de caudales (39-40). Regresa hasta la **caja fuerte** y cuando la hayas abierto vuelve hasta este punto para obtener la **llave** que proporciona acceso a la siguiente zona.



EL TERRENO DE MUGGSHOT
Ve por el sendero de la derecha y cruza el puente cuando Vinnie the Pincher te dé la espalda. Mátalo antes de que te alcance con su ametralladora y atraviesa el vagón para llegar a la entrada.

2-2 LA JUGADA DE MURRAY
Llave: 2/7
Pistas: No
Recompensa: No
Sprint del Maestro del Robo: No
Este es un minijuego de colaboración en el que debes despejar de enemigos el camino de Murray para que llegue sano y salvo hasta la **llave**. Con el joystick analógico izquierdo mueves el cañón mientras que el botón ■ dispara los proyectiles.
Alcanza primero la puerta situada frente al hipopótamo rosa para que empiece la diversión: sigue su recorrido y dispara a los Gorgeous Lou que intenten



atizarle durante la primera parte del recorrido. En la parte final tendrás que eliminara a los peligrosos Vinnie the Pincher pero sobre todo evita disparar por error a Murray o a los barriles explosivos cuando tu amigo pase cerca de ellos.



EL TERRENO DE MUGGSHOT
Regresa por el vagón y gira a la derecha hasta llegar a la puerta iluminada con un letrero de luces de neón.

2-3 EL CASINO
Llave: 3/7
Pistas: 40
Recompensa: Técnica para acelerar el reloj (rápido)
Sprint del Maestro del Robo: 2:15
Golpea el interruptor a la derecha de la puerta para abrirla y apagar las luces del casino. Cruza el pasillo de las máquinas tragaperras por un lateral y sin ser detectado por los cuatro Vinnie the Pincher que lo vigilan. No te olvides de las pistas (1-2) y sortea los rayos láser intermitentes del suelo sin activar la alarma. Tras hacerte con las siguientes pistas (3-4) esquiva las luces de vigilancia y destruye la alarma si la activaste.



Salta sobre las plantas de la pared, pulsa ● para usar el movimiento súper sigiloso hasta llegar a las dos pistas (5-6) y vuelve atrás para situarte sobre los dos Vinnie the Pincher que están tras la barra. Cae sobre ellos utilizando la técnica de recogida en picado para eliminarlos a ambos de un único golpe y poder recoger sin peligro las pistas (7-9).



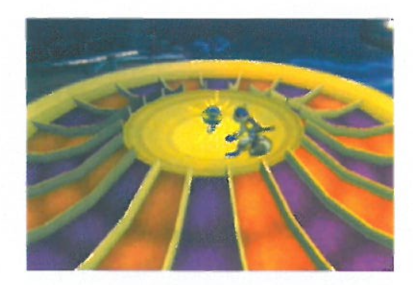
Brinca sobre la lámpara caída para obtener otra pista (10) y sube por la cuerda. Salta de lámpara en lámpara consiguiendo una nueva pista (11) y sorprendiendo desde tu posición elevada al Vinnie the Pincher que está a ras de suelo. Recoge las pistas (12-17) situadas en los alrededores de la casa giratoria y al lado de la máquina tragaperras (18).
Supera los rayos láser del suelo mientras evitas que te detecte el Vinnie the Pincher del final del pasillo. Tras desconectar la alarma vuelve en busca de las pistas (19-22) que cuelgan de cuerdas. Activa el punto de control del túnel y consigue tres pistas (23-25) mientras eliminas a Inkspot Jackson.



Salta luego sobre las mesa de juego flotante donde hay más pistas (26-27) y sobre las ruletas giratorias para llegar a otra mesa de juego con pistas (28-29). Alcanza y destroza la caja de caudales que guarda dos pistas (30-31) y evita pisar el suelo mojado y electrificado. Utiliza el botón de salto para avanzar con seguridad haciéndote con más pistas (32-33). La siguiente tanda de ruletas giratorias es más peligrosa que las anteriores ya que algunas casillas tiene rayos láser así que mira bien donde aterrizas.
Sigue saltando sobre mesas de juegos hasta que te puedas encaramarte por el cable de una lámpara caída. Brinca sobre las lámparas y aterriza en la pista (34) de una mesa de juego vigilada por Vinnie the Pincher cuando no ilumine ese punto. Golpéale inmediatamente y enfréntate a la siguiente serie



de ruletas giratorias con un sistema de rayos láser más sofisticado.
Tras esta prueba de habilidad encontrarás dos pistas más (35-36), un punto de control y otra tanda de ruletas con una disposición de rayos láser más complicada. Cuando logres superar este sistema de vigilancia verás más pistas (37-39) cerca de la **caja fuerte**. Asciende por la cuerda de la lámpara para encontrar la última pista (40) y baja para obtener tu recompensa. Sube de nuevo por la cuerda y cae en la enorme ruleta giratoria donde se encuentra la **llave**. Para poder alcanzarla debes caer tres veces en la casilla verde que tiene los símbolos de la **llave** así que calcula tus saltos para no tocar los rayos láser.



EL TERRENO DE MUGGSHOT
Tras salir del casino rompe la señal de la izquierda y sube por la rampa asfaltada eliminando a Paulie Shackles sin que te alcance con su bola. Salta sobre el colchón, utiliza el salto espiral ninja más adelante y golpea a otro Paulie Shackles para poder llegar sin mayores dificultades al canódromo.

2-4 EN EL CANÓDROMO
Llave: 4/7
Pistas: No
Recompensa: No
Sprint del Maestro del Robo: No
Esta fase es básicamente una carrera de vehículos en la que Murray debe imponerse a sus rivales recorriendo primero las tres vueltas que hay que dar al circuito para lograr la **llave**. Gracias al joystick analógico izquierdo puedes



hacer girar la furgoneta y si recoges los micropropulsores que verás sobre el asfalto utiliza ■ para obtener una aceleración extra durante unos instantes. Por desgracia sólo puedes almacenar un máximo de cinco y algunos de los competidores los romperán antes de que llegues a ellos.

EL TERRENO DE MUGGSHOT
Déjate caer a ras de suelo por el lado izquierdo y, sin que te detecte el Vinnie the Pincher que patrulla la zona, alcanza la alcantarilla sobre la que hay unas monedas para que Sly utilice tres de las cuatro llaves en las cerraduras del gato hidráulico que sostiene el coche cercano. Luego golpea el gato para que el automóvil destroce la empalizada de madera que impedía la entrada al edificio.
Entra dentro y encárgate de los dos Gorgeous Lou situados en las escaleras. Continúa por la derecha para eliminar al Vinnie the Pincher que custodia la entrada.

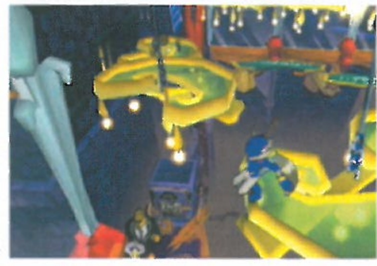
2-5 TANGO PARA DOS
Llave: 5/7
Pistas: 30
Recompensa: Planos de los lugares que Muggshot ha añadido a Mesa City
Sprint del Maestro del Robo: 1:58



Salta al saliente de la izquierda en busca de las tres pistas (1-3) y sube por las escaleras de la izquierda. Utiliza el salto espiral ninja y encarámate a la tubería. Sube por ella al ático en busca de más pistas (4-6) y de una pelea con Inkspot Jackson. Salta hasta la tubería de enfrente y asciende por ella para reencontrarte con Carmelita Fox y su correosa pistola paralizadora.
Salta al ático de la derecha para hacerte con varias pistas: las de la caja de caudales (7-8) y las que están fuera (9-11). Utiliza los colchones para tomar impulso y el salto espiral ninja cuando sea necesario para llegar al siguiente ático. Consigue las pistas que hay allí (12-15), vuelve a saltar sobre los col-



chones y utiliza la técnica anterior para avanzar sobre las letras del letrero luminoso.
Corre sobre los tejados y salta sobre el siguiente ático donde hay varias pistas (16-18), dos de ellas dentro de la caja de caudales. Usa el colchón para colgarte del tendedero y poder llegar a lo alto del andamio. Sigue corriendo por los tablones hasta el ático donde encontrarás dos pistas (19-20) y salta al tubo que se romperá por tu peso pero que podrás escalar para llegar a un tejado.



Coge la pista (21) y salta al balcón donde se activa el punto de control. Los proyectiles paralizantes de Carmelita dejarán de molestarte momentáneamente así que consigue tranquilamente las dos pistas (22-23) que hay en el balcón y las tres de dentro (24-26). Elimina al Inkspot Jackson del pasillo y continúa hasta el salón. Sorprende por detrás al Vinnie the Pincher de la derecha y rompe la caja de caudales que contiene dos pistas (27-28) antes de saltar sobre el colchón que vigilaba. Llega a las lámparas y cae sobre el otro Vinnie the Pincher. Rompe la caja de caudales para lograr las últimas pistas (29-30) y abre la **caja fuerte** cercana.
Regresa a las lámparas gracias al colchón y avanza hasta caer sobre las mesas de juego donde Carmelita volverá a incordiarte. Date prisa porque las plataformas y lámparas sobre las que debes pasar son muy inestables y caerán por culpa de los proyectiles. Sigue el claro itinerario intentando no caer al vacío y golpea repetidamente la jaula que encierra la **llave**.

EL TERRENO DE MUGGSHOT
Sube por el cable de la lámpara, salta sobre varias de ellas y utiliza finalmente el salto espiral ninja tres veces para llegar a la siguiente fase.

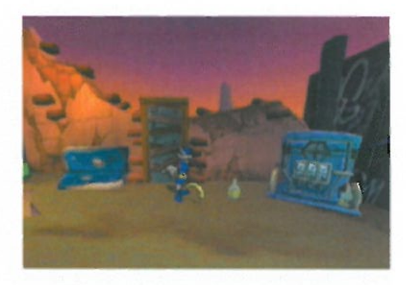


2-6 ATRACO EN EL CALLEJÓN
Llave: 6/7
Pistas: 30
Recompensa: Seguridad en el agua
Sprint del Maestro del Robo: 1:23
Destroza el cristal para salir al exterior y corre por la repisa hasta llegar al perro Cletus. Cárgatelo y hazte con las pistas (1-2) antes de subir por las escaleras. Salta sobre el toldo, rompe el cartel de la izquierda y aterriza en la cornisa. Sigue dando bastonazos contra la caja de caudales para conseguir dos nuevas pistas (3-4) y contra el cartel que te impide usar el siguiente toldo. Salta sobre diversos toldos para ascender hasta que puedas aterrizar en una cornisa a la izquierda sobre la que hay varias pistas (5-7). Vuelve a utilizar dicho toldo para llegar a la cornisa de la derecha donde está Paulie Shackles. Salta a la derecha y vuelve a



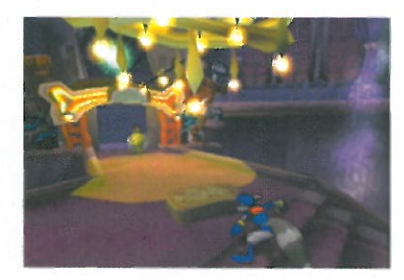
hacerlo para poder golpear la pista que cuelga (8).
Sube por la escalera y mata al Paulie Shackles que protege las pistas (9-10). Déjate caer a la cornisa de abajo y salta sobre el toldo, sin que te ilumine el foco, para alcanzar la alarma.
Asciende por otro tramo de escaleras, coge las pistas de la izquierda (11-12)

y salta sobre los toldos de la derecha para aterrizar sobre la cabeza de la fuente donde está la siguiente pista (13). Llega a la otras dos cabezas de forma similar para obtener otras pista (14-15) y salta a la escalera para activar el punto de control.
Pulsa ● para agacharte y no ser descubierto por el foco mientras avanzas hacia la derecha. Utiliza las columnas del piso de abajo para ocultarte del segundo foco y salta con cuidado sobre los toldos para superar el tercero. Combina los saltos desde los toldos y ganchos para romper las botellas con pistas (16-20) que siguen el recorrido de las cuerdas. Salta luego sobre los inestables aparatos de aire acondicionado entre los cuales cuelgan tres pistas (21-23).



Sigue por la cornisa inferior hacia la derecha y golpea tanto al Paulie Shackles de este piso como a la caja de caudales (24-25). Recoge otra pista más (26) antes de saltar sobre el colchón para alcanzar el piso de arriba. Mata a Gorgeous Lou, obtén una nueva pista (27) y utiliza otro colchón para ascender a la planta superior.
Aquí está la **caja fuerte** pero para abrirla necesitas las dos pistas del rincón (28-29) y la que se encuentra al bajar la primera rampa estrecha (30). Cuando tengas la recompensa sigue bajando por las rampas para lograr la **llave**.

EL TERRENO DE MUGGSHOT
Déjate caer hacia la derecha y salta sobre el colchón para aterrizar en la lámpara. Sólo tienes que utilizar tres



veces el salto espiral ninja para alcanzar la entrada del siguiente nivel.

2-7 DIRECTO A LA CIMA
Llave: 7/7
Pistas: 40
Recompensa: Técnica de réplica de ladrones (señuelo)
Sprint del Maestro del Robo: 1:17
Golpea al perro Cletus para que te deje tranquilo y explora la zona para descubrir enseguida la **llave**. Por desgracia no puedes romper el vidrio que la protege con tu bastón así que habrá que buscar un sistema alternativo. Ve hacia la derecha para conseguir las primeras pistas (1-2) y mata al Inkspot Jackson del callejón para poder destruir con tranquilidad las dos cajas de caudales que contienen varias pistas más (3-6). Dirígete luego hacia la parte izquierda en busca de una pista (7) situada sobre el capó de un coche colgante: salta para cogerla y vuelve a saltar inmediatamente de vuelta si no quieres precipitarte al vacío. Encarámate a los tubos de neón de la flecha para poder llegar a la zona superior donde hay otra pista (8).
Después cuélgate del tubo de neón de la M de MUGGSHOT y ve saltando de letra en letra hasta alcanzar la S, momento en el que se activará el punto de control. Déjate caer al suelo para conseguir dos pistas (9-10) y sigue el sistema anterior para obtener las pistas (11-12) que están sobre el capó de los coches colgantes.



Detrás de la S encontrarás tres pistas (13-15) así que ve a por ellas, antes de encargarte del Cletus que vigila una caja de caudales con pistas (16-17) y un tanque de agua. Cuélgate del gancho amarillo para lograr un montón de pistas (18-25) que estaban escondidas dentro del tanque. Acaba luego con Gorgeous Lu quien se encuentra debajo de la torre eléctrica de la derecha custodiando dos pistas (26-27) que cuelgan de cuerdas. Otra pista más



(28) aguarda en el rincón del fondo, entre cubos de basuras.
Vuelve a colgarte del tubo de neón de la S y ves saltando de letra en letra hasta llegar a la T, ya que desde ahí podrás aterrizar sobre la torre eléctrica. Hazte con dos pistas (29-30) saltando por encima de cualquiera de las pilas de neumáticos, vuelve atrás y sube por los tubos de la torre para hacerla caer y llegar a una azotea superior.

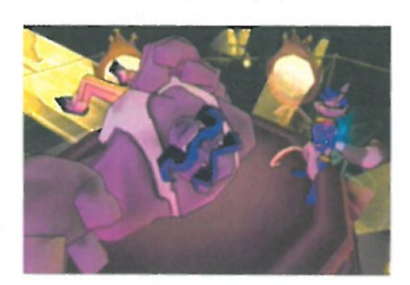


Activado el punto de control, elimina a Gorgeous Lou y a Paulie Shackles y busca pistas por el lugar. Una (31) está justo al lado del punto de control, otra (32) sobre el capó del coche colgante situado detrás de Inkspot Jackson y otras dos (33-34) en la caja de caudales que hay a la derecha.
Encarámate a los tubos de neón de la flecha que se encuentra detrás del Paulie Shackles que te recomendamos matar antes y salta al tejado de detrás donde podrás conseguir las pistas (35-36) que están dentro de la cala de caudales. Avanza por la pasarela que se encuentra detrás del cartel CASINO. Agárrate del gancho para llegar al otro lado, golpea la botella colgante para lograr una pista (37) y sube por el tubo. Sigue ascendiendo por pasarelas y tubos hasta que hagas caer una parte del cartel para que rompa un muro. Encárgate de Inkspot Jackson para poder recoger sin peligro una pista (38) situada sobre el sofá y otra más (39) sobre el coche colgante. La **caja fuerte** está cerca pero aún no puedes abrirla: la pista que te falta (40) se encuentra casi en el extremo de la grúa de la que pende la bola de demolición. Cuando hayas logrado la recompensa baja por la cuerda de la que pende la bola de forma que provoques unos cuantos destrozos que te permitirán obtener la **llave**.

EL TERRENO DE MUGGSHOT
Déjate caer en diagonal hacia delante y hacia la derecha para aterrizar a ras de suelo justo donde se encuentran las siete cerraduras que te impiden bajar la palanca que activa el ascensor que te lleva a la guarida de Muggshot.



2-8 ÚLTIMA LLAMADA
Llave: No
Pistas: No
Recompensa: Movimiento mapache sobre raíles
Sprint del Maestro del Robo: No
El musculoso perro es inmune a tus bastonazos así que no pierdas tiempo ni energías intentando atizarle. En lugar de eso sigue nuestros consejos y comprobarás cómo Muggshot es menos duro de lo que aparenta a simple vista.
En esta primera zona de combate debes golpear ocho espejos para que iluminen unos bloques de cristal consiguiendo de esta forma destruir el arma de tu rival. Éste no se estará quieto y te perseguirá disparando su mortífera arma así que busca la cobertura de los cristales. La segunda zona es similar a la anterior aunque la disposición de espejos y cristales resulta algo más complicada.
En la última zona haz lo siguiente. Utiliza el Salto espiral ninja para aterri-





zar detrás del espejo de enfrente, espera a que Muggshot dispare y acto seguido golpea a dicho espejo para que refleje la luz. Si no lo haces así tu enemigo girará el espejo con sus disparos y tendrás que volver a golpearlo. Debes girar los cinco espejos restantes de manera que los seis reflejen simultáneamente la luz así que utiliza el salto espiral ninja con rapidez y precisión.

MISIÓN 3 CRUEL VUDÚ

3-1 EL TEMIBLE PANTANO

Llave: 1/7
Pistas: 20
Recompensa: Movimiento del mapache rodante electromagnético (voltereta)
Sprint del Maestro del Robo: 1:35

Salta para obtener la primera pista (1) y golpea al mosquito Clarence Dupree antes de que te deje seco. Luego utiliza el último movimiento adquirido para andar sobre las raíces y hazte con la pista (2) que está al lado del tótem. Brinca sobre el trampolín para caer sobre él y conseguir otra pista (3). Llegó el momento de amortizar el movimiento del mapache sobre raíles así que salta y pulsa ● para deslizarte sobre la liana inclinada.



Tras lograr otra pista (4) salta hacia la siguiente plataforma para enfrentarte a la araña Nasty Charlotte. Vuelve a grindear sobre la siguiente liana, salta a otra sin caer al agua y desvíate momentáneamente a la derecha en busca de dos pistas (5-6) bien visibles. Continúa deslizándote para llegar a tierra y enfrentarte a dos Nasty Charlotte. Activa el punto de control, mata a los tres Clarence Dupree y golpea la pista (7) que cuelga al lado del trampolín. Salta sobre él y deslízate de nuevo, saltando cuando sea necesario, para llegar a una raíz sobre la que aparecerá Nasty Charlotte. Métete en la cueva y avanza consiguiendo dos pistas (8-9) por el camino. Al final se despertará



Marcel Woodfist, un enemigo desmontable al que tienes que atizar tres veces para cargártelo.
Hazte con otra pista (10) y sube por las ramas para vértelas con dos Marcel Woodfist más. Reúne las pistas de la zona (11-14), tres a la izquierda y una a la derecha, antes de saltar al descampado de enfrente. Logra una nueva pista (15) tras activar el punto de control y salta sobre la cabeza del elefante de piedra de la izquierda. Usa el movimiento súper sigiloso para desplazarte hacia la derecha sin que te vea Mojo Dupree, el guardia vudú equipado con linterna. Sorpréndele lateralmente y consigue otra pista cercana (16) antes de bajar la rampa.
Tienes que golpear las cinco velas del campamento, evitando ser detectado por los seis Mojo Dupree que lo vigilan. Además, en la misma zona están las pistas restantes (17-20) al igual que la **caja fuerte**. Lo mejor es que intentes eliminar a los guardias de uno en uno intentando sorprenderles por detrás para que no puedan alarmar al resto. Por fin, cuando destruyas las cinco velas desaparecerá el campo energético que rodea la **llave** que da acceso a la siguiente zona.

EL OSCURO CENTRO DEL PANTANO

Deslízate sobre la rama y pasa la fea estatua para encontrar un trampolín que te permite encaramarte por una tubería de huesos. Rodea la valla de troncos gracias al movimiento súper sigiloso y sorprende a Mojo Dupree para poder pasar por la puerta que vigila con tanto recelo.



3-2 UNA SOLEMNE TAREA

Llave: 2/7
Pistas: 40
Recompensa: Cómo piratear ordenadores
Sprint del Maestro del Robo: 2:18

Destroza la maraña de ramas y no te dejes sorprender por el fantasmal Rodentia Undeadius. Deslízate sobre la



rama, saltando sobre el montículo para lograr la primera pista (1) y vuelve a deslizarte. Al caer en tierra firme machaca al Marcel Woodfist y rompe la barrera de ramas. Acto seguido te verás acosado por un vendaval de Rodentia Undeadius quienes surgen ininterrumpidamente de una lápida: corre hacia allí matando a los fantasmas y destruye dicha lápida lo antes posible. Más adelante aguarda otro Marcel Woodfist junto a un trío de pistas (2-4).
Usa la rama con forma de gancho para prolongar tu salto y activa el punto de control. Tras la maraña de ramas



encontrarás varias pistas (5-8): dos dentro de una caja de caudales y otras dos antes de llegar a la entrada de la cueva con forma de cabeza de cocodrilo. Esquiva o mata al mosquito Clarence Dupree y a Marcel Woodfist para llegar hasta allí.
Al acercarte a la barrera de ramas aparecerán sin parar más Rodentia Undeadius así que no pierdas tiempo y empieza a dar bastonazos contra ramas y fantasmas hasta llegar a la lápida. No te olvides, sin embargo, de la pista (9) que hay a la derecha.



Para avanzar debes usar con cuidado el salto espiral ninja sobre las tres antorchas que se encienden y apagan intermitentemente. Al llegar al suelo te atacarán Rodentia Undeadius que surgen de tres lugares distintos. Cuando hayas destruido el trío de lápidas, hazte con las pistas (10-12) y salta sobre el trampolín hacia la izquierda. Pulsa ● para aterrizar en el borde de la columna de manera que puedas rodearla con el movimiento súper sigiloso. De esta forma podrás llegar a un buen montón de pistas (13-18): dos están dentro de la caja de caudales y para conseguir el resto debes utilizar el movimiento anterior.



Usa de nuevo el trampolín pero esta vez hacia la derecha. Debes rodear las dos columnas giratorias con cabezas de serpiente de las que surgen rayos láser para alcanzar una cuerda. Trepa por ella y deslízate sobre las ramas para saltar luego sobre la enorme hoguera colgante. Tras conseguir las dos pistas (19-20) salta de cuerda en cuerda para llegar de nuevo a tierra firme y activar un punto de control. Mata a Marcel Woodfist y al mosquito Clarence Dupree del exterior y busca la pista (21) de la derecha, sobre una raíz. Hacia la izquierda encontrarás una rama por la que deslizarte y llegar hasta las tres pistas (22-24). Vuelve atrás y utiliza el salto espiral ninja sobre las tres antorchas que se encienden y apagan. Con dos nuevas pistas (25-26) en tu poder salta sobre las plataformas circulares golpeando a los Rodentia Undeadius y a la lápida que los genera.

No te olvides de las pistas (27-29) de la plataforma de la derecha y salta a tierra firma para enfrentarte a los tres Clarence Dupree que por allí pululan. Rompe la caja de caudales que guarda más pistas (30-31) y salta sobre la rama pulsando ● para deslizarte por ella. Justo a la izquierda hay una pista (32) pero tu prioridad debería ser el



torrente de Rodentia Undeadius que te atacará por culpa de la lápida. Tras destruirla mata al mosquito, recoge las pistas (33-35) de esta parte y deslízate por la siguiente rama para volver a ser acosado por los Rodentia Undeadius que surgen de dos lápidas. Muy cerca está la **llave**, pero si te interesa la recompensa de este nivel hazte con la pista (36) que está escondida detrás y luego rompe la barrera de ramas de la derecha para llegar hasta las dos cajas de caudales que contienen el resto de pistas (37-40). Justo al lado se encuentra la **caja fuerte**.

EL OSCURO CENTRO DEL PANTANO
Salta a ras del suelo y encarámate a una rama espinosa que discurre por encima del Mojo Dupree que patrulla los alrededores de la entrada a la siguiente fase. Salta a su espalda y golpéale por sorpresa para poder entrar sin problemas.

3-3 LAGO DE PIRAÑAS
Llave: 3/7
Pistas: No
Recompensa: No
Sprint del Maestro del Robo: No
En este divertido minijuego tu objetivo es encender las 25 antorchas repartidas por el lago gracias al lanzallamas de la moto de agua. Su funcionamiento es idéntico al de la furgoneta de Murray, es decir, el joystick analógico izquierdo sirve para controlar el movimiento del vehículo mientras que el botón ■ activa el lanzallamas.
Como te indica Bentley, las pirañas son el único combustible que encontrarás



en la zona y sólo puedes almacenar un máximo de cinco. Por suerte la moto de agua posee una velocidad punta superior a la de las pirañas pero los peces acostumbran a realizar giros bruscos para intentar despistarte. Como únicamente cuentas con dos minutos para realizar la tarea procura ser práctico: persigue las agrupaciones grandes de pirañas en vez de intentar alcanzar las que nadan solas.
Por último, cuando logres encender todas las hogueras asciende por la rampa ya que en el estanque superior se encuentra la **llave**.

EL OSCURO CENTRO DEL PANTANO
Vuelve a encaramarte a la tubería de huesos para regresar a la parte central y busca a la izquierda, pasada la estatua, un trampolín. Úsalo para aterrizar sobre una rama por la que te puedes deslizar para llegar a la entrada.



3-4 LA GUARIDA DE LA BESTIA
Llave: 4/7
Pistas: 30
Recompensa: Planos de las fábricas de la Srta. Ruby
Sprint del Maestro del Robo: 2:02
Recoge las pistas (1-3) de la izquierda y sube la raíz en espiral de la derecha golpeando las velas que obstaculizan tu paso. Salta usando el gancho y pulsa ● para aterrizar sobre la rama. Vuelve a saltar y a pulsar el mismo botón para poder deslizarte por la siguiente rama con velas y superar la puerta cerrada.
Deslízate por la larga rama y salta hacia la derecha a medio camino para recolectar un buen montón de pistas (4-10). Grindea de nuevo sobre la rama intentando alcanzar con tu bastón las pistas que cuelgan de cuerdas (11-13). Al llegar a tierra firme aparecerán varias arañas Nasty Charlotte en tu camino así que no te confíes y sube por otra raíz en espiral con velas mientras consigues la pista colgante (14). Tras activar el punto de control aprovéchate de la ramas con forma de gancho para impulsarte más lejos y de las



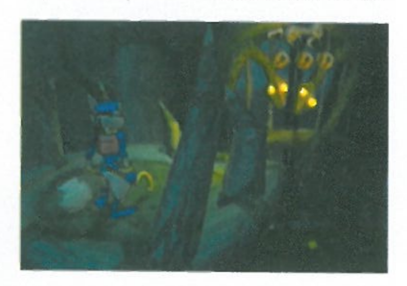
ramas horizontales para aterrizar sobre ellas al pulsar ●. Elimina a las arañas y al mosquito que salgan a tu encuentro. Antes de volver a poner los pies en tierra firme lograrás una pista (15) y tras enfrentarte a dos mosquitos Clarence Dupree podrás obtener tres más (16-18).
Sube por la raíz en espiral con velas y sobre la que cuelga una pista (19). Al llegar arriba elimina a otro mosquito y salta a la plataforma inferior en busca de pistas (20-22). Déjate caer abajo y vuelve a subir por la raíz en espiral. Esta vez deslízate por la raíz sobre la que pende la pista (23), salta a la



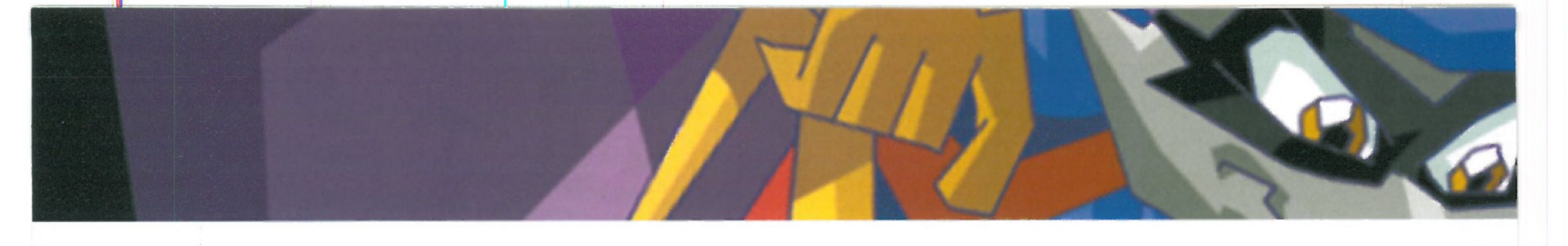
siguiente raíz antes de que se acabe y consigue otra pista colgante (24).
Al llegar al punto de control impúlsate gracias a la rama con forma de gancho para alcanzar dos pistas más (25-26). En cuanto empieces a deslizarte por la siguiente raíz aparecerá detrás tuyo un enorme monstruo que te seguirá durante un rato. Ves todo lo rápido que puedas, sin olvidarte de golpear las botellas que te proporcionan el resto de pistas (27-30). Cuando llegues la lado de la **llave** el monstruo dejará de perseguirte pero antes de cogerla sería mejor que te deslizases por la rama para abrir la **caja fuerte** cercana.



EL OSCURO CENTRO DEL PANTANO
Con al menos tres de las cuatro llaves en tu poder déjate caer abajo y acércate a la puerta de las tres cerraduras que se encuentra al fondo a la izquierda. El monstruo del nivel anterior te hará un favor y destruirá el portalón que te impedía el acceso a otra parte de los dominios de la Srta. Ruby.
Mata a la araña Nasty Charlotte que aparece en el hueco en el que estaba a puerta y sigue los consejos de Bentley para superar la vigilancia de los Mojo Dupree: deslízate por la raíz hacia la izquierda aprovechando las sombras que proyectan las máscaras giratorias y al pisar tierra firme métete en la cueva.



3-5 DESCENSO HACIA EL PELIGRO
Llave: 5/7
Pistas: 40
Recompensa: Técnica de la cámara lenta perpetua (lento)
Sprint del Maestro del Robo: 2:08
Destruye la maraña de ramas y hazte con las pistas de la derecha (1-3). Ves saltando hasta quedar colgado de una raíz con pinchos que transcurre por debajo de la plataforma vigilada por el primer Mojo Dupree. Cambia de raíz para pasar por debajo del segundo vigilante y al llegar al final salta sobre la plataforma y sorpréndele por detrás. Tras conseguir la pista (4) no intentes alcanzar de un salto la plataforma



donde se encuentra el primer Mojo Dupree porque acabarás hecho un colador. En vez de eso rompe la caja de caudales para obtener más pistas (5-6) y salta sobre los rectángulos flotantes para que Pierre Flamenose te lance su propia cabeza en llamas. Golpea la vela para poder llegar hasta él y atizarle de lo lindo.



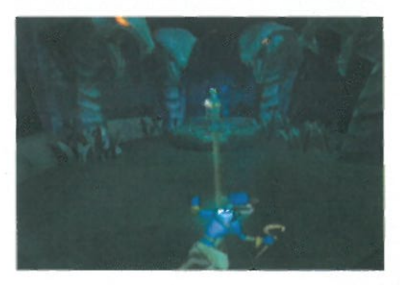
Recoge las pistas (7-8), activa el punto de control y encarámate por la tubería de huesos que recorre por detrás y hacia arriba la enorme estatua. Recorre su brazo eliminando a Nasty Charlotte y desde la mano salta balanceándote en las ramas con forma de gancho. Avanza por el entramado de piedra conectado por maderas que caerán si estás demasiado tiempo sobre



ellas. Evita tanto los focos de vigilancia como los troncos con pinchos mientras intentas coger todas las pistas (9-14). Al llegar a la alarma agárrate a la cuerda y desde arriba salta a la lámpara. Cae por sorpresa sobre el Mojo Dupree que enfoca dos pistas (15-16) con su linterna y luego encárgate del que está detrás suyo vigilando dos cajas de caudales (17-20). Agárrate a la siguiente cuerda, de allí salta a la lámpara colgante y por último cae sobre las cabezas de las estatuas de las serpientes para lograr varias pistas (21-24). Desde la cabeza de la derecha podrás alcanzar con un doble salto la plataforma donde está el primer Mojo Dupree de este nivel quien vigila cinco pistas: tres sueltas (25-27) y dos dentro de la caja de caudales (28-29). Por desgracia, tendrás que recorrer todo el camino de nuevo para llegar a la lámpara colgante desde la puedes alcanzar las cabezas de las estatuas de serpientes. Desde ahí salta a la cuerda y luego da otro brinco para enfrentarte a Nasty Charlotte. Pulsa ● para rodear la columna giratoria provista de rayos láser y alcanza las tres pistas (30-32) cercanas. Activado el punto de control salta sobre los rectángulos flotantes evitando los focos de vigilancia y las cabezas en llamas. Primero golpea la alarma, luego las cuatro velas y de esta forma podrás llegar hasta Pierre Flamenose.



Cuando te lo cargues utiliza el salto espiral ninja para caer sobre las antorchas que se encienden y apagan. Consigue las cuatro pistas sueltas (33-36) y las que están dentro de la caja de caudales (37-38) antes de sorprender por la espalda a Mojo Dupree. Golpea las velas y deslízate por la rama desviándote a la derecha momentáneamente para conseguir las dos últimas pistas (39-40) situadas justo al lado de la **caja fuerte**. Con la recompensa en tu poder continua grindeando durante un rato hasta llegar a la **llave**.



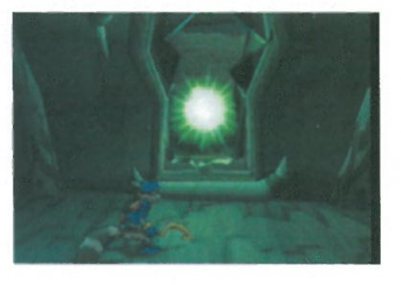
EL OSCURO CENTRO DEL PANTANO
Utiliza el mismo sistema que antes para no ser detectado por los guardias mientras avanzas hacia la izquierda. No saltes aún sobre el trampolín y aproxímate a la moto voladora situada a la izquierda, frente a una puerta.

3-6 UN VIAJE ESPANTOSO
Llave: 6/7
Pistas: No
Recompensa: No
Sprint del Maestro del Robo: No
Un nuevo tipo de minijuego te espera. En esta ocasión pilotas una moto voladora que precisa del uso de los dos joysticks analógicos para controlarla: el izquierdo la desplaza y el derecho permite disparar proyectiles en la dirección que desees.



Al principio móntate en la barcaza y deja que te transporte. Por el camino te atacarán tanto Rodentia Undeadius como Pierre Flamenose: dispara contra las lápidas que generan a los fantasmas y esquiva las cabezas en llamas que te lanza el segundo mientras intentas alcanzarle.
Cuando llegues a tierra firme debes seguir un recorrido bastante lineal repleto de este tipo de enemigos. Es imposible perderse pero te conviene saber que tanto las lápidas de las que surgen los Rodentia Undeadius como los lugares en los que se encuentran los Pierre Flamenose están protegidos por barreras de madera franqueables gracias los proyectiles de tu vehículo. Al final del camino se encuentra la **llave** rodeada por un campo energético: destruye las tres lápidas que generan Rodentia Undeadius para conseguirla.

EL OSCURO CENTRO DEL PANTANO
Salta ahora sobre el trampolín y, sin necesidad de acercarse al Mojo Dupree del fondo pasa por la puerta de la izquierda.



3- 7 COCINA CASERA
Llave: 7/7
Pistas: No
Recompensa: No
Sprint del Maestro del Robo: No
Éste es otro minijuego alocado más de *Sly Raccoon*. El objetivo es cazar 50 pollos golpeándoles con tu bastón antes de que acabe el minuto y medio para que un fantasma te los cambie por la **llave**. La tarea sería la mar de sencilla si unos gallos no intentarán regularmente hacerte volar por los aires: cada cierto tiempo surgen dos de las jaulas provistos de bombas con la misión de perseguirte incansablemente. Librarse de ellos no es difícil; bastará con que ambos choquen para que sean ellos quienes se volatilicen.



Existen dos maneras de conseguirlo y resultar ileso. La primera consistiría en saltar sobre cualquiera de los obstáculos del corral y esperar allí para que topen con dicho obstáculo. Con este método perderás unos preciosos segundos al no poder cazar pollos desde tu posición elevada.



La segunda manera requiere mayor habilidad pero resulta más efectiva: corre por el corral golpeando a los pollos y cuando los dos gallos estén muy cerca de ti da un doble salto vertical para que choquen entre sí.

EL OSCURO CENTRO DEL PANTANO
Ve al extremo del saliente para utilizar todas las llaves sobre las cerraduras de la batidora gigante y acabar con los Mojo Dupree que allí se encuentran.

Luego salta para llegar a la parte central y caer sobre la tapa de la caldera: saldrás disparado al Templo de la Calavera.

3- 8 DANZA MORTAL
Llave: No
Pistas: No
Recompensa: Técnica de invisibilidad
Sprint del Maestro del Robo: No
Intenta llegar hasta Srta. Ruby combinando el salto espiral ninja para aterrizar en los colmillos de la enorme mandíbula de cocodrilo y el salto normal para caer en las muelas. Cuando te halles a escasos metros de tu enemiga espera a que golpee el suelo con su cola para acercarte sin peligro y poder atizarle.



La sacerdotisa vudú huirá de ti y tendrás que enfrentarte a un nuevo reto: para aproximarte y poder volver a golpearle debes repetir la misma secuencia musical que ella, al estilo de *Space Channel 5*. No cometas errores o te precipitarás al agua.

MISIÓN 4 FUEGO EN EL CIELO

4-1 UN ASCENSO PELIGROSO
Llave: 1/7
Pistas: 30
Recompensa: Moverte mientras permaneces invisible
Sprint del Maestro del Robo: 2:09
Mata a Kung Pao, el mono del garrote, y recoge las pistas de la zona (1-5) y las de la caja de caudales (6-7) antes





de vértelas con otro enemigo en el puente. Arriba de la pendiente verás como un Andre lanza rodando hacia ti a varios Won Ton así que esquiva a estos últimos e intenta aproximarte a Andre para atizarle.
Llega al punto de control y tras asistir a la catástrofe hazte con la pista de la derecha (8). Usa el gancho para alcanzar el túnel superior por donde bajan Won Ton lanzados por Andre. Cruza los diversos tramos del puente de madera logrando las pistas (9-11) que hay sobre él. Pulsa ● para bordear el saliente evitando que te impacten los carámbanos de hielo que caen y alcanza el punto de control.



Haz lo mismo en el siguiente saliente y luego zigzaguea para acabar con los dos Andre que te lanzan Won Ton. Golpea los cohetes azules de más adelante si quieres asistir a un bonito espectáculo aunque tu objetivo principal es el rojo: su explosión te permitirá el acceso al edificio de enfrente.
Salta sobre el trampolín para activar otro punto de control y sorprende por la espalda al vigilante gorila General Tso. La puerta está cerrada así que rodea el edificio por el saliente pulsando ●





evitando que te enfoquen los General Tso asomados a las ventanas. Sube la rampa y golpea a los tres cohetes rojos para acabar con los gorilas.
Despejada la zona hazte con las pistas (12-14) y da un bastonazo a los dos cohetes rojos para desbloquear el camino. Cae al piso de abajo donde



está la **caja fuerte** y sal por la puerta al exterior. Cruza el puente para que te ataque Kung Pao y activa otro punto de control. Golpea la caja de caudales para obtener dos pistas (15-16) y adéntrate en el laberinto lleno de gorilas General Tso. Gracias a la técnica de invisibilidad podrás eliminarlos sin demasiadas molestias para poder recoger las pistas restantes (17-20) y la **llave** que se encuentra al fondo, junto a un punto de control. Regresa por el laberinto y antes de usar la **llave** en la cerradura convendría que fueses a buscar tu recompensa.



EN LA FORTALEZA
Usa el gancho para caer sobre la plataforma que hay sobre el puente, rodea la columna de la izquierda pulsando ● y luego utiliza la técnica de invisibilidad para sorprender al General Tso. Gracias a otro gancho puedes llegar a los tejados. Ve hacia la izquierda y utiliza el gancho para saltar sobre la lámpara y poder llegar a la entrada de la cueva.

4-2 EL REY DE LA COLINA
Llave: 2/7
Pistas: No
Recompensa: No
Sprint del Maestro del Robo: No
Este minijuego es idéntico al de la misión 2 llamado "La jugada de Murray": debes despejar de enemigos el camino de Murray para que llegue sano y salvo hasta la **llave**. Como ocurría entonces con el joystick analógico izquierdo mueves el cañón mientras que el botón ■ dispara los proyectiles. En esta ocasión los enemigos son los monos armados con *nunchakos* y los gorilas General Tso del final del recorrido. Si Murray se queda bloqueado en algún punto busca algún cohete cercano y dispárale de forma que el hipopótamo rosa pueda seguir avanzando.



EN LA FORTALEZA
Regresa por donde viniste y gira hacia la izquierda donde un General Tso apostado frente a la entrada de la próxima fase da cabezadas intermitentemente.

4-3 EL ENEMIGO INVISIBLE
Llave: 3/7
Pistas: 30
Recompensa: Técnica para desafiar brevemente a la gravedad
Sprint del Maestro del Robo: 2:25
Recoge las pistas (1-2) situadas a la izquierda de la entrada del edificio y accede al interior por una de las ventanas circulares. Pulsa ● para hacerte invisible cuando estés sobre la cinta transportadora: de esta forma podrás aproximarte al General Tso sin despertar sus sospechas. Golpea la caja de caudales que contiene dos pistas (3-4)



antes de salir al exterior. Utiliza la técnica de invisibilidad de nuevo para sorprender al General Tso de enfrente que vigila las pistas (5-6) y al de la torre que custodia el puente.
En el siguiente edificio hay un pasillo con un sistema de seguridad impresionante formado por luces de vigilancia y una barrera de rayos láser horizontales



que lo recorre de principio a fin, pero no serás detectado si utilizas convenientemente la técnica de invisibilidad. Junto a la alarma hay una nueva pista (7) así que hazte con ella y utiliza el salto espiral ninja para alcanzar el tejado de la torre sin que te quemen los fuegos de artificio. Rodea el tejado pulsando ● y accede al interior de la torre para lograr más pistas (8-9). Escala por el palo, salta sobre los fuegos de artificio y las copas de los árboles para activar el punto de control.

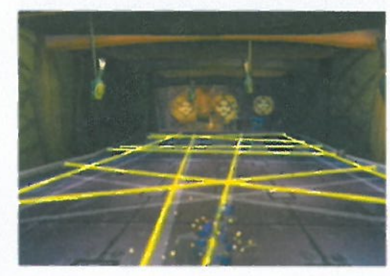


Otra vez dentro supera el pasillo de la cinta transportadora y del General Tso combinando el salto y la técnica de invisibilidad. Al llegar al final da media vuelta para descubrir varias pistas (10-14) en los pasillos laterales. Deslízate por el cable para llegar frente a la **llave**





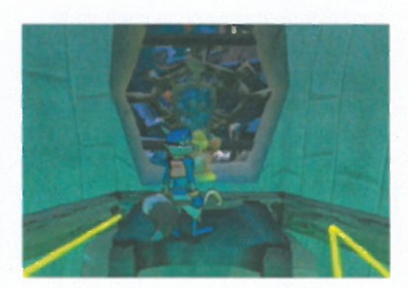
aunque desde aquí no la puedes coger así que ve por el camino de la derecha cargándote a los Kung Pao y a Chow Mei, la monita experta en artes marciales.
Rompe la caja de caudales para conseguir un par de pistas (15-16) y salta a las copas de los árboles de la derecha para obtener alguna más (17-18). Cae al suelo y vuelve a saltar sobre la copa de los árboles de la izquierda. Rodea la pagoda enfrentándote a otra Chow Mei y sube por el asta. Avanza pulsando ● para sobrepasar al General Tso de abajo y poder sorprenderle por la espalda para lograr más pistas (19-20). Vuelve a subir por el mismo asta, avan-



za sin dejarte caer esta vez y encarámate por el siguiente asta. Deslízate por el cable, activa el punto de control y supera los láseres combinando unos cuantos saltos con la técnica de invisibilidad. Puedes intentar conseguir las pistas colgantes (21-24) por el camino pero sería mejor desactivar primero la alarma del fondo de la sala. Junto a ella hay tres pistas (25-27), incluyendo las de la caja de caudales.
Cuélgate con el bastón a uno de los ganchos para que te lleve hasta un



piso superior de la pagoda. Antes de subir por el asta mata a Chow Mei y hazte con las dos pistas del final (28-29). Una vez arriba no pases por la puerta y continúa andando para vértelas con otra mona karateka. Sube por el asta del final y rodea el tejado para llegar a la **caja fuerte**. Para conseguir la última pista (30) impúlsate gracias al trampolín y alcanzarás el punto más elevado de la pagoda.
Cuando tengas tu recompensa baja al piso inferior y pasa por la puerta para enfrentarte a una red de rayos láser mientras vas descendiendo a base de saltos. Golpea la alarma y logra por fin la **llave**.

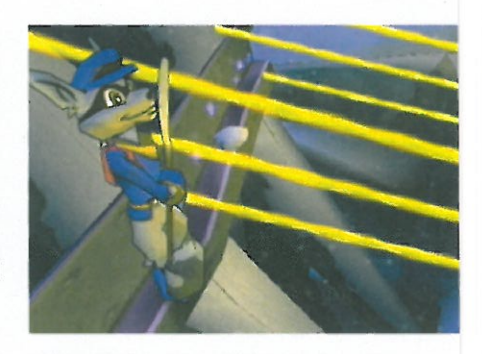


EN LA FORTALEZA

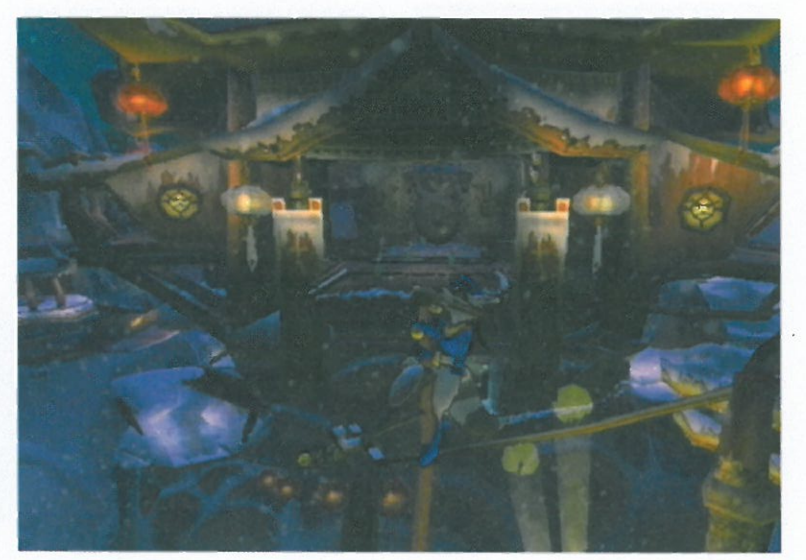
Avanza todo recto hasta la entrada del fondo que se encuentra vigilada por un General Tso quien patrulla dando vueltas.

4-4 EL ARDIENTE TEMPLO DE LA LLAMA

Llave: 4/7
Pistas: 25
Recompensa: Planos de la guarida del Rey Panda
Sprint del Maestro del Robo: 2:15



Elimina a Kung Pao, sube por el asta y deslízate por el cable de la derecha. Acaba con otro Kung Pao y usa el gancho para superar los láseres. Baja la rampa en busca de las pistas (1-3) y vuelve arriba para utilizar los ganchos que te permiten alcanzar el camino superior.
Tras activar el punto de control salta sobre el trampolín y golpea inmediatamente al General Tso. Supera los rayos láser gracias al movimiento súper sigiloso y avanza un poco más. No utilices aún los ganchos y desciende por la rampa para descubrir una cornisa que te permite llegar a unas pistas ocultas (4-5) pulsando ●. Vuelve atrás, supera los dos rayos láser gracias a los ganchos y mata al General Tso que patrulla la zona.
Obtén dos pistas más (6-7), activa el punto de control y deshazte de la Chow Mei que salta desde la viga de madera. Vuelve a utilizar el movimiento súper sigiloso en la siguiente cornisa y sin que te alumbren los focos de vigilancia. Al intentar entrar en el templo te dará la bienvenida otra Chow Mei: deshazte de ella y contempla como se entrenan



los monitos armados con *nunchakos*. Detrás de unos pilares está escondida una caja de caudales con dos pistas (8-9). Ve hacia la estatua flamígera del fondo y asciende por un lateral pulsando ●. Salta desde la cabeza a la lámpara colgante y desde allí a la repisa del fondo. Rodea uno de los pilares y consigue unas cuantas pistas (10-12). Sube por la barra y una vez arriba salta sobre la lámpara de la derecha: desde aquí puedes alcanzar varias pistas (13-16) aunque posiblemente acabes en el suelo en el intento. Repite los pasos anteriores, es decir, sube por el lateral de la estatua, salta sobre la lámpara, rodea uno de los pilares y asciende por la barra.



Esta vez deslízate por el cable de la izquierda y se activará el punto de control al llegar al final. Déjate caer por el lateral izquierdo y salta en busca de las pistas (17-18) que no se veían desde arriba. Colócate en la plataforma con cohetes y golpea uno de ellos para que ascienda de manera que puedas volver al piso superior. Deslízate por el siguiente cable y golpea al General Tso al llegar al suelo. Elimina a Chow Mei cuando salte desde la viga y rodea el balcón circular por el borde de manera que puedas atacar al General Tso por la espalda. Consigue tanto las dos pistas (19-20) de la izquierda como las que están dentro de la caja de caudales (21-22).
Utiliza la plataforma con cohetes para ascender y ves saltando a la derecha para llegar a otra que te permite alcanzar las últimas pistas (23-25). Déjate



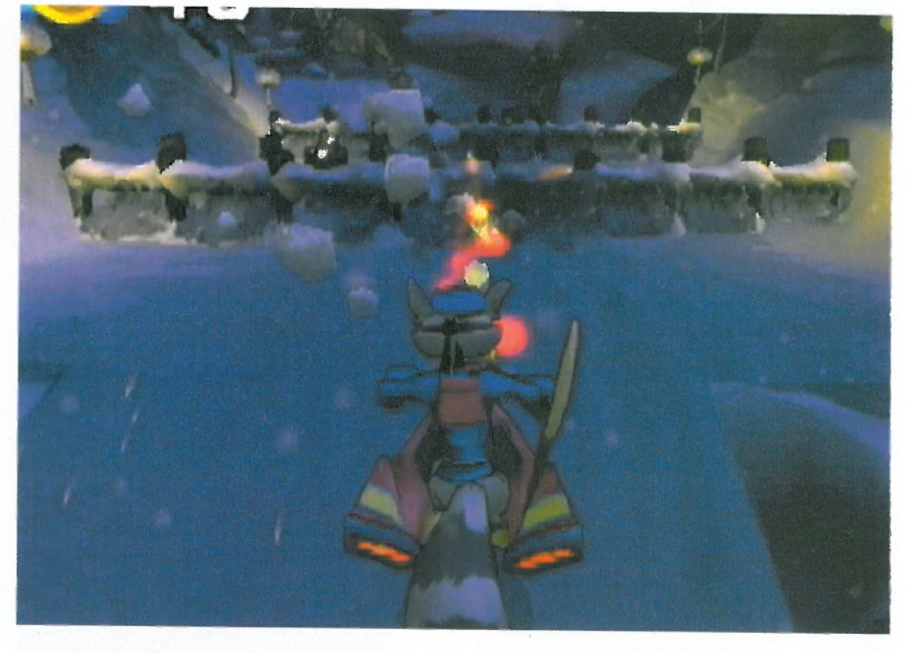


caer al nivel inferior y encarámate por las barras para activar un punto de control. Mata a las dos Chow Mei antes de superar el vacío gracias a los ganchos. Rodea la pared rocosa y sube por las barras.
Atraviesa la sala llena de rayos láser gracias a tus habilidades de invisibilidad y destruye la alarma para poder abrir la **caja fuerte** con tranquilidad. Luego avanza un poco para conseguir la **llave**.

EN LA FORTALEZA
Colócate sobre el trampolín situado frente a los cohetes rojos con cerraduras para utilizar tres de las llaves y golpéalos con el bastón para que rompan la claraboya de la izquierda. Cae por allí, rompe la puerta y utiliza el salto espiral ninja sobre los fuegos artificiales de la derecha. Móntate en uno de los trozos de madera de la maquina pulsando ● para subir por detrás del General Tso.



4-5 ASALTO RELÁMPAGO
Llave: 5/7
Pistas: No
Recompensa: No
Sprint del Maestro del Robo: No
Este minijuego es idéntico al de la misión 3 llamado "Un viaje espantoso": pilotas una moto voladora que precisa del uso de los dos joysticks analógicos para controlarla. El izquierdo la desplaza y el derecho permite disparar proyectiles en la dirección que desees. En esta ocasión deberás destruir algunas puertas metálicas y te atacarán los monos armados con *nunchakos* que



salen de los sótanos: dispara a las puertas de madera que hay sobre ellos para taponarlos y poder continuar. Más adelante deberás deshacerte de los Andre y de los monos que se acercarán rodando convertidos en bolas de nieve. Al final del camino se encuentra la **llave** sobre un pedestal de hielo que puedes destrozar gracias a los proyectiles de tu vehículo.

EN LA FORTALEZA
Déjate caer a ras de suelo, luego sube por la barra y mata a Kung Pao cuando se acerque. Pasa por la puerta que custodiaba.



4-6 EL DUELO DEL DRAGÓN
Llave: 6/7
Pistas: 40
Recompensa: Técnica para detener el tiempo
Sprint del Maestro del Robo: 2:42
Hazte con las pistas de la derecha (1-2) y utiliza la plataforma con cohetes para llegar al tejado donde está Kung Pao. Mátalo y usa otras dos plataformas para asistir a otro encuentro con Carmelita Fox. La tipa sigue empeñada en freírte con su pistolón paralizador así que no le des una oportunidad para que se salga con la suya.
Agárrate al gancho del cable para llegar abajo donde aguardan varias pistas (3-5). Avanza y busca más pistas (6-8)



tras unos bloques de hielo que debes romper. Vuelve un poco atrás para poder saltar sobre las copas de los árboles. Utiliza el salto espiral ninja para pasar sobre los fuegos artificiales y consigue tres pistas (10-11) al aterrizar en el suelo.
Salta sobre los bloques de hielo de la izquierda para alcanzar más pistas (12-14) y poder encender el cohete cuya



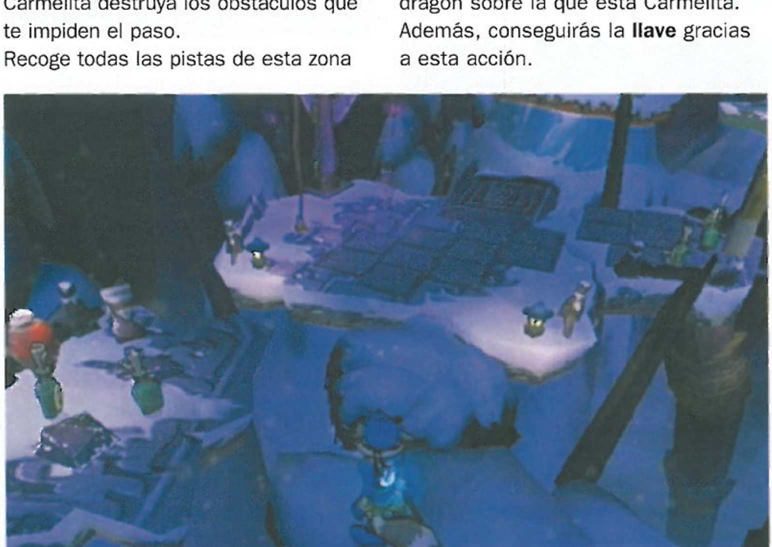




explosión te permitirá el avance. No continúes y déjate caer al suelo en la zona anterior para hacerte con dos pistas visibles (15-16) y con otro par que se encuentra dentro de la caja de caudales (17-18). Si por desgracia tú o Carmelita habéis roto uno de los bloques usa el gancho de la parte derecha para poder llegar al puente improvisado. Una vez se haya activado el punto de control mata a Kung Pao y salta en busca de las pistas de la izquierda (19-21) y las de la derecha (22-24).
Asciende por la barra de la izquierda y golpea los cohetes. Luego impúlsate gracias al gancho de la derecha para poder encender otro cohete. Continúa avanzando por el puente improvisado y salta al nivel inferior desde la lámpara. Localiza la **caja fuerte** con dos pistas en su interior (25-26) junto a la que hay un charco con un par de pistas más (27-28). Corre por el suelo de madera recogiendo pistas (29-31) y luego pulsa ● para poder avanzar con seguridad pero esquivando los disparos que pueden atravesar las ventanas. Pulsa el mismo botón más adelante y deja que Carmelita destruya los obstáculos que te impiden el paso.
Recoge todas las pistas de esta zona (32-34) sin olvidarte de las que están dentro de la dos cajas de caudales (35-38). Luego utiliza la plataforma con cohetes para subir al tejado y avanza por él sin detenerte ya que los disparos de Carmelita lo destrozan. Usa el gancho para llegar al siguiente tramo de tejados y no te preocupes de matar al General Tso que está de espaldas. En vez de eso salta sobre la lámpara lateral, activa el punto de control y llega hasta las últimas pistas del juego (39-40). Enciende los cohetes para hacer caer unos carámbanos de hielo sobre los que podrás pasar pero vigila donde aterrizas ya que la zorra policía se empeñará en hacerlos desaparecer con sus disparos.



Por fin alcanzas la última **caja fuerte** de todas pero no podrás abrirla hasta que hayas acabado el juego, así que recuérdalo y vuelve si quieres completar el Latrónius Mapáchibus. Enciende los cohetes para crear una escalera de piedra, sube por ella y corre para golpear los cinco cohetes que desprenden la cabeza de la estatua de dragón sobre la que está Carmelita. Además, conseguirás la **llave** gracias a esta acción.



EN LA FORTALEZA
Baja por la barra y fíjate que desde el borde del montículo nevado puedes sorprender por detrás al General Tso que vigila el puente y la entrada a la siguiente fase.

4-7 CARRERA DESESPERADA
Llave: 7/7
Pistas: No
Recompensa: No
Sprint del Maestro del Robo: No
Este minijuego es idéntico al de la misión 2 llamado "En el canódromo": una carrera de vehículos en la que Murray debe imponerse a sus rivales recorriendo primero las tres vueltas que hay que dar al circuito para lograr la **llave**.



Gracias al joystick analógico izquierdo puedes hacer girar la furgoneta y si recoges hasta un máximo de cinco micropropulsores a la vez utiliza ■ para obtener una aceleración extra durante unos instantes. Por último deberías saber que este circuito está lleno de placas de hielo: no gires cuando las atravieses o perderás el control del vehículo.

EN LA FORTALEZA
Corre por el puente y ve luego a la derecha para colocarte sobre el trampolín. Tras abrir las cerraduras con las siete llaves enciende los cohetes y engánchate a ellos para ir volando hasta la guarida del Rey Panda.

4-8 ¡PIRO FU!
Llave: No
Pistas: No
Recompensa: Mejora de la furgoneta
Sprint del Maestro del Robo: No
El enfrentamiento con este temible enemigo es más convencional aunque requiere de una estrategia definida para sobrevivir. Al principio te lanzará bolas de fuego que puedes esquivar zigzagueando, saltando en diagonal u ocultándote tras los bloques y las estatuas de piedra. En cualquier caso debes llegar al tatami sobre el que se encuentra el Rey Panda para que deje de incordiarte con las bolas.



Dicho tatami está dividido en dos partes: una exterior donde no te alcanza ninguno de sus ataques de proximidad y otra interior donde eres totalmente vulnerable. Desde el tatami exterior salta hacia el oso panda gigante y golpéale un par o tres de veces antes de volver al tatami exterior. De esta forma evitarás que te dañe su suela flamígera. Tras unos cuantos impactos, el Rey Panda te empujará al fondo de la sala con su barrera de energía. Esquiva de nuevo sus bolas de fuego mientras te aproximas a tu enemigo y repite la misma estrategia anterior. El oso ha añadido un golpe a su arsenal llamado alma de trueno pero que no te dañará si te encuentras en el tatami exterior cuando lo use. No desesperes y ves recortando su barra de energía hasta que te alces con la victoria.

MISIÓN 5 LA FRIALDAD DEL ODIO

5-1 UN SENDERO PELIGROSO
A diferencia de las misiones anteriores, los niveles de ésta son correlativos y no puedes elegir en ningún momento su orden. Además no hay llaves ni pistas ni cajas fuertes, así que limítate a superar cada nivel hasta llegar al misterioso enemigo final.
Bentley ha modificado la furgoneta añadiéndole un cañón con el cual Sly puede disparar a la cerradura de la puerta de enfrente pulsando ■. El vehí-



culo se pone en marcha sin que tu puedas dirigirlo en ningún momento.
Lo que sí puedes mover con el joystick analógico izquierdo es el cañón, así que hazlo rápido para apuntar a las minas que obstaculizan el camino. Tras eliminarlas con los proyectiles deberás hacer lo mismo con los robohalcones que surcan el cielo.

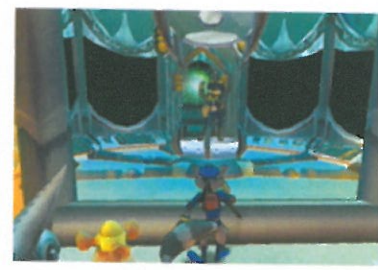


Dispara luego a las rocas que se precipitan rodando por la montaña, mata a otra bandada de robohalcones y haz desaparecer a una combinación de minas y bolas rodantes. Un último grupo de robohalcones te separa del final de este nivel.

5-2 GOMA QUEMADA
Ahora le toca a Murray demostrar su pericia al volante de la furgoneta: debe recoger 60 ordenadores antes de que hagan lo mismo las babosas flamígeras. Por suerte, tu vehículo cuenta con un ariete en la parte frontal que lanza a los bichos fuera de la arena de combate. Pulsa ■ para utilizar dicho ariete. No existe ningún secreto ni truco para superar esta fase. Intenta ser más rápido que las babosas y concéntrate en recoger los ordenadores excepto cuando haya más de dos de esos monstruos en la zona: es un momento propicio para hacer un poco de limpieza.



5-3-1 RESCATE ARRIESGADO
El lugar está lleno de trampas y encima Carmelita está atrapada al fondo de la sala. Utiliza el salto espiral ninja hacia la izquierda y la técnica de deslizamiento sobre los cables para alcanzar una



tubería por la que escalar. Impúlsate con el gancho y usa de nuevo el salto espiral ninja para avanzar de lámpara en lámpara y aterrizar finalmente en la rampa. Rodea la columna de la derecha sin que te alumbre el foco de vigilancia y luego golpea la máquina que lanza dardos cuando pisas la alfombra. Métete dentro del barril y desanda el camino. Atraviesa la zona vigilada por los focos móviles y párate cuando alguno de ellos vaya a iluminarte. Además gracias al barril no te dañarán los dardos que te lancen los robots. Cuando Sly se aproxime a Carmelita caerá en la trampa tendida por Clockwerk

5-3-2 RESCATE ARRIESGADO
Cuando recuperes el control de Sly golpea la máquina que retiene a Carmelita y huye por el mismo pasillo que ella.

5-4 BENTLEY LO CONSIGUE
A la tortuga le toca piratear el sistema informático del malvado búho para evitar que Sly muera por culpa del gas. En esta ocasión tienes que utilizar ambos joysticks analógicos: el izquierdo desplaza la nave de Bentley mientras que el derecho te permite disparar en cualquier dirección.
Tu objetivo es conseguir los 13 disquetes amarillos que se encuentran rodeados por una coraza verde. Dispárales para fragmentar las corazas y elimina los trozos que se desprendan para evitar cualquier choque que te haga perder una de las cinco vidas con la que cuentas.
A partir del segundo nivel se activará el sistema de defensa y aparecerá un



bicho que lanza unas mortales estrellas rojas: un solo impacto y tendrás que empezar de nuevo.

5-5 TREGUA TEMPORAL
Un robohalcón le birla el bastón al protagonista quien parte en su busca. Este minijuego es idéntico al de la misión 2 llamado "La jugada de Murray" aunque en esta ocasión es Carmelita quien dispara el cañón y Sly ocupa el lugar de Murray.
Los enemigos de esta zona son las babosas flamígeras aunque dos robohalcones se unirán a la fiesta a mitad de recorrido. Cuando el mapache alcance la parte superior dispara a las torres de cristal para facilitar su avance y mata al tropel de babosas que intentará carbonizarle.



5-6 ¡ESTO SE HUNDE!
Tu objetivo en este nivel es recuperar a contrarreloj la mochila propulsora ya que la lava sube inexorablemente. Así que sin perder tiempo asciende por el raíl cuando tomes el control de Sly evitando ser electrificado por la trampa y luego usa los ganchos para llegar a otra torre. Evita la trampa electrificada y golpea los engranajes que obstaculizan tu avance.
Utiliza el salto espiral ninja para caer en una de las puntas de la rueda y continúa, evitando otra trampa electrificada. Salta repetidas veces sobre el raíl inclinado porque si intentas correr te resbalarás. Agárrate luego a la tubería y avanza colgado superando una nueva trampa electrificada.
Tras llegar arriba del tubo vuelve a utilizar el salto espiral ninja para avanzar por las ruedas giratorias. Salta para agarrarte y subir por la tubería superando otra trampa electrificada. Usa de nuevo la técnica ninja y encarámate por la tubería repleta de trampas para alcanzar el final del nivel.



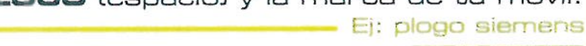


5-7 UNA EXTRAÑA REUNIÓN
Por fin te enfrentas al quinto malvado: el maquiavélico Clockwerk. El tipo es un enorme búho mecánico que lanza unas ráfagas de proyectiles. No dejes de moverte para esquivarlos gracias a la mochila propulsora y al joystick analógico izquierdo. Por suerte cuentas con la ayuda de Carmelita: sus proyectiles afectarán momentáneamente la armadura de Clockwerk, momento que debes aprovechar para disparar con el botón ■ hacia la zona paralizada.
Cuando el búho caiga a la lava resurgirá y te lanzará unos anillos explosivos. Muévete para pasar por el centro de dichos anillos y vuelve a disparar a las zonas paralizadas por los proyectiles. Clockwerk volverá a caer a la lava pero cuenta con un sistema de auto regeneración que se activará si no lo rematas. Por desgracia has perdido la mochila propulsora así que con saltos intenta llegar a su cabeza esquivando los rayos.
Debes rodear al búho y saltar sobre su cola desde lo alto de la tubería. Alcanza su cabeza y golpéale hasta que muera. Llegado a este punto aún te falta una parte del Latrónius Mapáchibus, la que se encuentra dentro de la **caja fuerte** de la fase "El duelo del dragón" de la misión 4. Repite dicho nivel y completa por fin el libro.



¡¡LO ÚLTIMO PARA TU MÓVIL!!

LOGOS

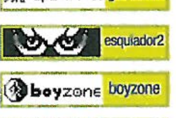


Envía un mensaje al **5077** con la clave **PLOGO** (espacio) y la marca de tu móvil.
Ej: plogo siemens













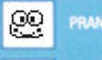
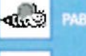


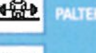
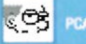
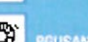
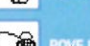
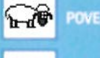

defender	bjork	animals	badboy
2serpi	punk	balon	booo
maburres	telara	antifazspider	lamejor
etojos	sing	topsecret	aliens3
dance	redhotchili	animales	odiologo
nofear	elvis	serpienfado	futurama
christina	gorillaz2	arabe	astronauta
beatles	esquiador2	moulin	aracnido
xxx	boyzone	lagarti	lapiz
granhno	aliens2	anillos	comecocos
futufry	casacampo	tolkien	caraenrique
campeones	cascos	graffiti	house
freaks	cancha	etiqlavado	snow
naufrago	fuckyou	amaral	hiphop2

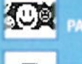
MINILOGOS

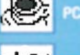
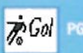
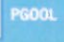
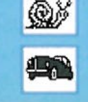
Envía un mensaje al **5077** con la clave **PLMIN** (espacio) y la marca de tu móvil.
Ej: esmin pcaracol





PANTIFAZ	PELEFANTE
PCOMECOCO	PRANA
PABEJA	PCHIN
PALTEROFILIA	PLUNA
PCARA1	PKITTY
PGUSANO	PBATMAN
POVEJA	PPERRITO
PGOOFY	PDELFIN
PACI	PBADBOY
PDJ	PERROR
PCAFE	PCARACOL
PGOOL	PCOCHE



¡¡¡PONL@ A 100!!!

¡¡DISFRUTA MÁS DEL SEXO CON TU PAREJA!!

Si quieres triunfar con ella envía la clave **PLPONLA** al **5077**

Si quieres triunfar con él envía la clave **PLPONLO** al **5077**

CHAT SMS

¿Te gustaría contarme tus fantasías?...Envía DIMELO al 5099 ...y entra en el chat!

¡REGALA UN TONO O BÁJATELO!

Envía un mensaje al **7788** con la clave **TONE** (espacio) marca del móvil (espacio) modelo del móvil (espacio) y el código del tono que elijas

PARA REGALAR UN TONO, envía un sms al **7788** con la clave **TONE** (espacio) marca del móvil (espacio) modelo del móvil (espacio) código del tono (espacio) y teléfono del amigo.

1348	Miguel Bosé · Sereno
466	Noelia · Candela
460	Paulina Rubio · Y yo sigo aquí
306	Chayanne · Socca dance
1103	Rosa de Alejandría/Manolo García
1106	Pink · Get the party started
1408	Demonios/Estopa
1288	Eso de saber/Revolver
1292	Tan sólo tú/Nek
1343	Cuando tú vas/Chenoa
1374	Sobe son/MSM
1376	James Bond BSO/Moby
1395	Moulin Rouge BSO/Christina Aguilera
1383	Todo por un sueño/Popstar
1322	La noche llegó/Natalia
1305	Sí/Bunbury
1447	No te rindas/Alex Úbago
1402	Shrek BSO/Smash mouth
1371	Necesito amar a esa mujer/David Civera
1339	Ángel de amor/Maná
1355	Baila casanova/Paulina Rubio
1346	soy yo/Marta Sanchez
1358	Chihuahua/Dj Bobo
1287	Mi gente/Lucrecia
1291	Te aviso, te anuncio/Shakira
1103	Rosa de Alejandría/Manolo García
1408	Demonios/Estopa
1343	Cuando tú vas/Chenoa
1288	Eso de saber/Revolver
1292	Tan sólo tú/Nek
1300	Viva el amor/Loona
1296	Hero(Spiderman)/Chad
1189	Sin miedo a nada/Alex Ubago
1335	In my place/Coldplay
1334	Arrepentido/Sober
1333	A través de mi ventana/Lydia
1284	Alguien que te quiera/M2M
1238	Qué pasa/Orishas
1248	A Dios le pido/Juanes
1110	Wrong Impression/Natalie Imbruglia
1107	Baila sexy thing/Zucchero
1167	Están lloviendo estrellas/Cristian Castro
923	Djobi, djoba/Gipsy kings
825	Guantanamera/Celia Cruz
762	Como la luna y las estrellas/Amparo Sandino
604	Cucurrucucu paloma/El mariachi de mi tierra

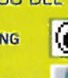
TONOS OT 2

1701	Ainhoa/Si Tú eres mi Hombre
1702	Beth/En Ausencia de Tí
1704	Joan Tena/No hago otra cosa que pensar...
1698	Manuel Carrasco/Corazón Partío
1700	Nika/Living On A Prayer
1699	Miguel Nandez/Eloise
1641	Academia OT 2/Un segundo en el camino
1725	Miguel Nandez/Noelia
1724	Manuel Carrasco/Cuando vuelva a...
1723	Joan Tena/Cecilia
1722	Tony Santos/I'll Be There
1721	Ainhoa/Sobreviviré
1720	Hugo/No Me Olvides
1719	Beth/Stand By Me

MINILOGO+NOMBRE

Envía un SMS al **5077** con la clave **PLNOM** (espacio) NOMBRE QUE QUIERAS Y CÓDIGO DEL MINILOGO:




CALAVERA	3ALIENS	3YING	CIRCUL
GEMELOS	HOJAMARI	DEPFUT	
CORAZON	COMECOCO	CHIN	
ESTRELLITA	CARA1	RANA	

EJ: PLNOM DANI3YING

PIROPOS

Si quieres que no deje de pensar en tí... envíale un buen piropo.



Envía un mensaje al 5077 con la clave PLPIR

Hola me llamo Yessi, tengo 23 años y me gusta salir por la noche para conocer gente.Si te gusta salir y más te espero. Envíame **YESSI** al **7747**

Karola, 24 años, de Madrid, le gusta la moda y la House Music, busca peña de amigos/as que tengan las mismas pasiones. Si quieres charlar, envíame el mensaje **KAROLA** al **7747**

Jazmin, 19 años, Zaragoza. Cree en el amor y por eso busca a un chico de su edad y más para iniciar conversaciones. Envíame **JAZMIN** al **7747**

Montse, 22 años, Valencia, busca amigos para tomar unos finitos por la playa. Si quieres charlar un rato, envíame **MONTSE** al **7747**

Laura, 18 años, Barcelona, busca su media naranja a través de su móvil. Si tu también, buscas tu pareja, envíame el mensaje **LAURA** al **7747**

Luna, 29 años, Bilbao, Hincha del A. Bilbao y soltera, busca amigos para ver los partidos de su equipo favorito. Para conocerme, envía **LUNA** al **7747**

Vivi, diversión por el móvil como nunca te imaginaste. Envía **VIVI** al **7747** y disfruta conmigo.



Precio del SMS 0,90€

Consigue Las Mejores FRASES PARA LIGAR

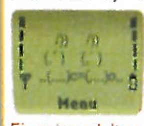
Envía un mensaje al 5077 con la clave PLIGAR

MENSAJES ANIMADOS

Nokia: 3210, 3310, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 8810, 8850, 3330, 5210, 5510, 7650, 8310, 3410.

Envía un mensaje al **5410** con la clave **ANIM** (espacio) CATEGORÍA ¡NUEVO!

¡Recibirás divertidos sms animados para enviárselos a tus amigos! Las categorías son: AMOR, VARIOS, ADULTOS.



Ej: anim adultos



Ej: anim amor



Ej: anim varios

PLANETSTATION Y VIRGIN SORTEAMOS...

15 PACKS MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Para conseguir uno de los 15 packs de este juego *mortal* compuestos por una copia promocional y una camiseta, sólo tienes que contestar de forma correcta la siguiente pregunta:

¿QUÉ POPULAR PERSONAJE DE LA SAGA MUERE EN *MK: DEADLY ALLIANCE*?

A. **CHIPICA MELASCO**
B. **LIU KANG**
C. **KARMELE MARCHANTE**
D. **SCORPION**



¿QUÉ POPULAR PERSONAJE DE LA SAGA MUERE EN *MK: DEADLY ALLIANCE*?

A **CHIPICA MELASCO** B **LIU KANG**
C **KARMELE MARCHANTE** D **SCORPION**

NOMBRE ____ FECHA DE NACIMIENTO ____
DIRECCIÓN ____
LOCALIDAD ____
TELÉFONO ____ C.P. ____
E-MAIL ____

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de abril de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 53 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE* (PLANET 51) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

MIDWAY PlayStation



Yo y el halcón

The Mark of Kri

Teniendo en cuenta la escasez de beat'em-ups del estilo *Final Fight* que padecemos en nuestras PS2, es de agradecer que juegos como éste intenten renovar el género

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Sony**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**

Cuenta la leyenda que una misteriosa inscripción que permitía a la oscuridad inundar nuestro mundo fue dividida en seis partes entregadas a otras tantas familias. Han pasado los años y el Mal está intentando reunirlas, pero por suerte un joven héroe llamado Rau tiene los músculos suficientes (y unos cuantos de sobra) como para poner las cosas en su sitio...

A grandes rasgos ésta es la historia que nos propone *The Mark of Kri*, un argumento que acaba resultando bastante elaborado, sobre todo si tenemos en cuenta que en este tipo de juegos basados en acabar con unos cuantos enemigos y seguir avanzando para acabar con unos cuantos más la historia siempre ha sido tan importante como en una película erótica.

Aunque sería bastante injusto definir a este juego como una simple actualización de títulos de mamporros clásicos como el ya citado *Final Fight*, porque lo cierto es que ofrece mucho más: desde momentos similares a *Metal Gear Solid* hasta algún que otro nivel en el que es importante la exploración (aunque menos frecuentemente de lo que debería para conseguir aportar algo más de ritmo al desarrollo de la aventura). La mayor parte del tiempo, sin embargo, nos dedicaremos a repartir estopa de una forma bastante original con las diferentes armas que podemos ir consiguiendo. Y decimos original porque el estudio San Diego de Sony ha ideado un nuevo sistema que no se

Sería injusto definir a este juego como una simple actualización de títulos de mamporros


"No me saque la X señora, no me saque la X".






Suerte que Rau no se dedica a hacer de leñador, porque en este bosque lo tendría difícil.

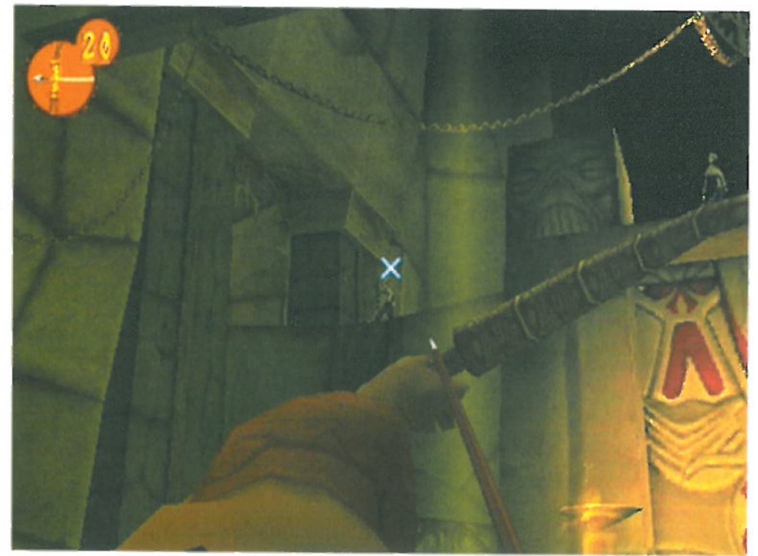





Los desarrolladores no se han cortado a la hora de representar las diferentes maneras de acabar con los enemigos. Cortar cabezas, romper cuellos, utilizar al rival de turno como un muñeco para comprobar la resistencia de alguna pared o clavar la espada en el cuello de un enemigo ya tirado en el suelo (sólo por si acaso) son algunas de las muchas habilidades de Rau.



Kuzo nos enseñará lo que nos espera. Aquí ha visto un guardia borracho durmiendo la mona.



Rau no suele fallar casi nunca: "Donde pongo la X, pongo la flecha".

había visto antes en ningún beat'em-up. Básicamente se trata de rastrear el terreno gracias al mando analógico derecho para que a cada uno de nuestros enemigos se le asigne un botón del pad.

Lo cierto es que se trata de un sistema que funciona, porque en todo momento tenemos el control de lo que estamos haciendo y de a quién estamos atacando, algo que en muchos beat'em-ups no sucede (machacar los botones sin ton ni son ha llegado a veces a ser un arte). Quizás el mayor problema es que la cámara muchas veces no nos ofrece el mejor punto de vista de la acción, aunque la verdad es que, al poder fijar a enemigos que están situados delante y detrás de Rau, mantener siempre una buena perspectiva es casi imposible.

En todo momento tenemos el control de lo que estamos haciendo y de a quién estamos atacando

Metal Indiar Solid

Otra de las características interesantes de *The Mark of Kri* es la libertad que nos ofrece para ir avanzando. De hecho, casi siempre disponemos de una primera opción de acabar con los enemigos sigilosamente, algo para lo que contamos con la inestimable ayuda de Kuzo, el ave guía de Rau. Podemos enviar a Kuzo a las siguientes zonas de la fase para ver lo que nos espera y decidir si es posible atacar a los enemigos por la espalda, distraerles haciendo volar aves o dispararles flechas a distancia, por poner sólo tres ejemplos de las múltiples posibilidades disponibles. Evidentemente, ésta es la manera más laboriosa de avanzar, porque siempre podemos optar por provocar auténticas batallas campales.

En cualquier caso el apartado gráfico del juego es más que notable, destacando ese aspecto general de dibujos animados que sorprende un poco si tenemos en cuenta la violencia más que explícita que encontraremos en *The Mark of Kri*. Y es que enseguida se nota el mimo que los desarrolladores han puesto en las animaciones de la multitud de combos disponibles o de las diferentes muertes de los enemigos o en los distintos gritos que soltará el rival de turno. Vamos, que no estamos ante un juego apto para fans de *La Sirenita*.

The Mark of Kri resulta un juego recomendable que destaca sobre todo por su originalidad, algo que hay valorar más que nunca en los tiempos que corren, y por, una vez más, el excelente trabajo en el doblaje al castellano que ha realizado Sony. Con un poco más de cuidado en los momentos de exploración (buscar una palanca y bajarla no es el colmo de la interactividad) y la presencia de jefes finales (una ausencia inexplicable en un juego de este tipo) estaríamos ante un título imprescindible.



En sus ratos libres Rau hace de dentista para sacarse un sobresueldo: "No se mueva hombre, que va a ser peor".

Un Sabio algo tramposo

Es de agradecer que en este juego estén tan bien integrados los trucos y extras disponibles. Cada vez que queramos activar un truco o comprobar cuántos de los numerosos extras existentes hemos desbloqueado, deberemos dirigirnos a la mesa que el Sabio tiene en la taberna. Él se encargará de informarnos de todo y también nos irá dando paso a los diferentes Campos de batalla, una especie de arenas donde, si superamos algunos retos, conseguiremos cosas tan interesantes como nuevos trajes para Rau.







Abajo podéis admirar los letales efectos que tiene en los enemigos el aliento del protagonista. Mano de santo, oyes.





El sistema de lucha
Las animaciones
El doblaje al castellano



¿Dónde están los jefes finales?
Problemillas de cámara
Pacifistas abstenerse

Ambientación	8
Gráficos	8,5
Jugabilidad	8,5
Duración	8,5
Vidilla	8,5

8,5

¡Canastos! ¡Una canasta!

NBA 2K3

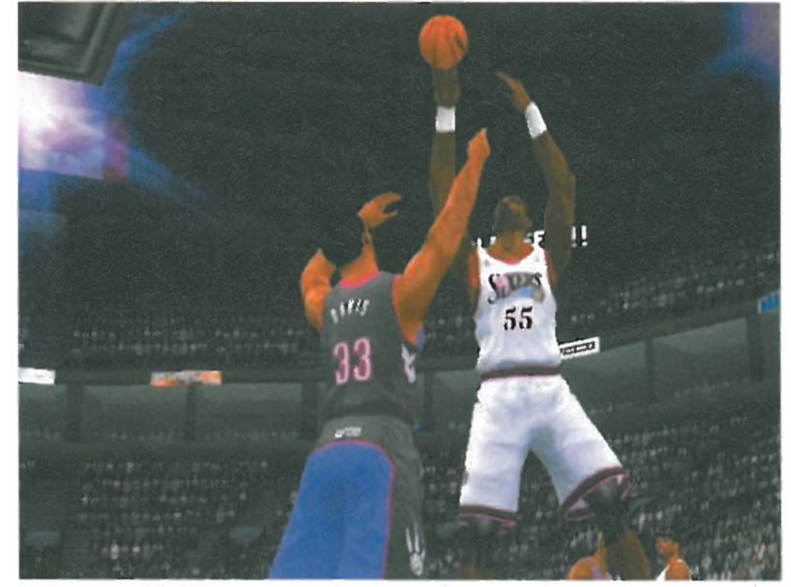
El ultimísimo representante de la saga baloncestística de Sega llega a nuestra PS2 dispuesto a arrebatarle el cetro a *NBA Live 2003*

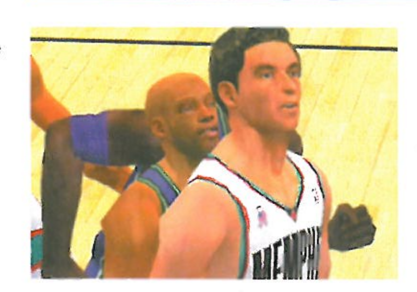
Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Visual Concepts**
Editor **Sega**
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**

NBA 2K3 no es un correcalles. Y eso es lo que mejor define a este título de Sega, cuyos antecedentes en la enterrada Dreamcast (descanse en paz) hacían presagiar lo mejor de esta nueva entrega, la tercera de la saga. Sin embargo, y a pesar de que estamos ante un juego mayúsculo, al menos en cuanto a sus cualidades como simulador puro, no podemos evitar sentirnos un tanto decepcionados.

Y es que esperábamos algo más de la leyenda que rodea a esta serie. A la hora de la verdad, estamos ante un buen título, técnicamente correcto, que recrea muy bien el desarrollo de un partido de la mejor liga de baloncesto del mundo. Dicho esto, y apuntando también aciertos como el magnífico modo de gestión de las plantillas, las infinitas posibilidades tácticas que ofrece y el variado repertorio de vistas con el que cuenta (aunque carece de la vista que nosotros más reivindicamos, la del vestuario de las animadoras), no podemos dejar pasar por alto lo que nos ha decepcionado: su tremenda falta de chispa, de auténtica vidilla que nos impida soltar el mando.

No aporta la ambientación de *NBA Live* ni la espectacularidad de *NBA Street*


Los jugadores de la NBA son capaces de saltar lo que sea con tal de tocar las pelotas.







Los que ya disfrutaran del *NBA 2K2* para Dreamcast recordarán con frustración su sistema de tiros libres, consistente en unir sobre la canastas dos flechas controladas por cada uno de los controles analógicos. Este sistema vuelve, literalmente intacto, en este *2K3*, así que preparaos para volver a tiraros de los pelos...



Los espectadores se han quedado totalmente chafados al ver tan espectacular mate.

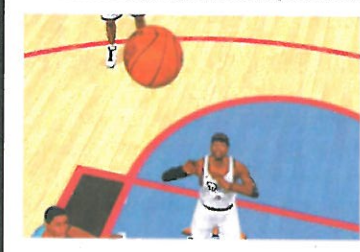

Aquí, una de las más complejas técnicas defensivas de la NBA: "Cada oveja con su pareja".



"Oye, ayúdame que me he quedado incrustado en el tablero" "Espera, a ver de un pelotazooo..."

De mayor quiero ser Valerio Lazarov

El acuerdo al que ha llegado Sega con la cadena ESPN permite descubrir una nueva faceta en los videojuegos: la de realizador televisivo. Así, en NBA 2K3 las repeticiones le otorgan al juego el plus de espectacularidad que reclamamos para sí en el desarrollo de los partidos. Cualquier jugada que, de entrada, nos pasa inadvertida por la evidente falta de glamour del juego, adquiere rango de jugadón cuando la repetimos. Podemos colocar la cámara donde deseemos; que siga los movimientos de un jugador, por mucho que no intervenga en la jugada; avanzar o retroceder en el juego con L1 y R1 y, con los sticks analógicos, permitirnos darle la inclinación que queramos al plano seleccionado.





Y decimos esto porque *NBA 2K3* no aporta ni la magnífica ambientación de *NBA Live* ni la espectacularidad bien entendida de *NBA Street* (cuya segunda parte esperamos con tanta ansia como nuestro redactor jefe T-Virus el segundo disco de la Fergó). Y no porque un simulador puro carezca de esas virtudes, sino porque su nivel técnico y la propia concepción del juego distan mucho de ser notables.

Resulta magnífico su nuevo sistema de pases, que incluye un modo de detección del compañero mejor situado

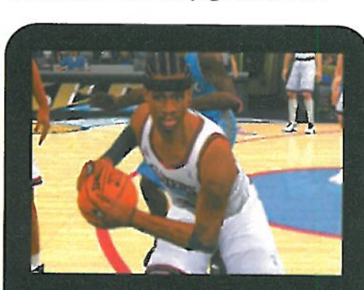
Matrix crea escuela

Es un tanto lamentable que un juego como éste presente un notable clipping durante las aglomeraciones de jugadores bajo el aro, o que las animaciones de los jugadores sólo estén realizadas pensando en las jugadas rápidas, produciendo un extraño efecto de ralentización en los movimientos más pausados. En cuanto a los giros de cámara a lo *Matrix* cuando un jugador captura un rebote, son espectaculares pero acaban dejándote más mareado que el Demonio de Tasmania dentro de una centrifugadora.

Estos pequeños fallos técnicos lastran el resultado final de este *NBA 2K3*, aunque sin llegar a convertirlo en un juego mediocre. Y es que, sin ir más lejos, resulta magnífico su nuevo sistema de pases, que incluye un modo de detección del compañero mejor situado y una variedad de recursos suficiente para aplicar los sistemas de ataque pertinentes. Así, si decidimos cargar el juego ofensivo sobre nuestros pívots, el base podrá sortear la defensa mediante pases picados o el pívot bloqueará al base rival para que su compañero encuentre la mejor alternativa.

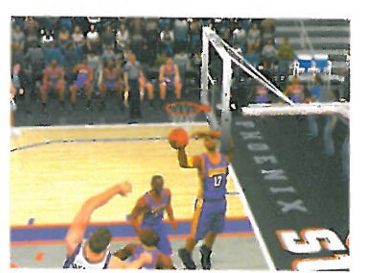
En cuanto a modos de juego, este título de Visual Concepts anda bien servido: además de las modalidades de toda la vida contamos con la opción Street, que nos ofrece la posibilidad de llevar a las canchas callejeras a nuestros jugadores predilectos, aunque seguramente que los auténticos fans del baloncesto disfrutarán de lo lindo del modo Franquicia. Éste es una especie de *PC Basket*, que nos otorga la capacidad de controlar todos y cada uno de los entresijos de un club de la NBA a lo largo de una temporada... una delicia, vamos.

Y es que, por más que no haya cumplido nuestras esperanzas y aún no sea capaz de derrocar el reinado de la saga *NBA Live* de EA Sports, este *NBA 2K3* se ha colocado con una facilidad casi insultante entre lo mejorcito del género para la bestia negra de Sony.



La imagen de *NBA 2K3* es Allen Iverson, escolta de los Philadelphia 76ers más bajito de lo habitual en la NBA. A pesar de sus flirteos con las drogas y de que su vida puede recrearse a través de los innumerables tatuajes que gasta, es todo un jugadorazo: rápido, ágil, con gran manejo de balón y, sobre todo, muuuy chupón.





Al jugador de arriba aún no le han enseñado que la pelota se mete de arriba a abajo y no al revés...



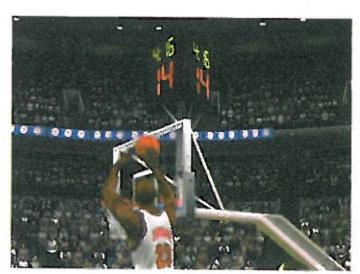
Abundancia de modos
Tácticamente inmejorable
Las repeticiones televisivas



Ciertos defectos técnicos
Errores de concepto

Ambientación	**8,5**	**8**
Gráficos	**8**	
Jugabilidad	**9**	
Duración	**8,5**	
Vidilla	**7,5**	









Vuelve la leña al mono

Ape Escape 2

Un juego de plataformas no necesita grandes alardes técnicos para enganchar y este título es uno de los mejores ejemplos de ello

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Sony**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**

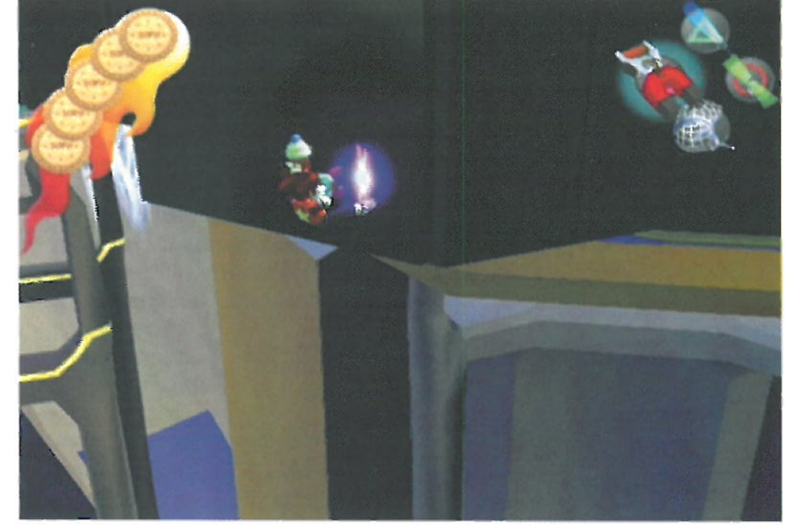
Desde estas páginas hemos repetido muchas veces que el hecho de hacer un juego destinado al público infantil no justifica que se trate de un producto gráficamente lamentable o con menos interés que las memorias de Melody. Precisamente *Ape Escape 2* es un buen ejemplo de que es posible crear un juego pensado principalmente para los más pequeños de la casa, pero que por su calidad y por la diversión que ofrece puede también ser jugado y disfrutado por todo tipo de públicos.

Básicamente estamos ante un plataformas con alguna que otra similitud con juegos del estilo *Pokémon*, al obligarnos a recoger una serie de bichejos, que en este caso son unos monos inteligentes gracias a unos curiosos cascos. Los simios pretenden dominar el mundo liderados por Specter, el mono albino que repite el papel de malo oficial que ya tuvo en la primera parte.

Tanto los personajes como los diferentes escenarios cuentan con un diseño bastante sencillo

Unos inventos muy monos

De esta manera, la mecánica es ir recogiendo los monos de los diferentes escenarios adoptando el papel de Hikaru, un protagonista que cuenta con todo un arsenal de Artilugios Pillamonos para cumplir su misión. Sin estos inventos *Ape Escape 2* correría el riesgo de ser demasiado repetitivo, ya que su papel es ofrecernos diferentes maneras de ir avanzando. Por eso en ocasiones tendremos que atraer a monos de otro modo inaccesibles gracias al irresistible aroma del Bananarán, quitarles la coraza a algunos enemigos



A esto se le llama sentir atracción por algo. Un descuido y Hikaru será historia.







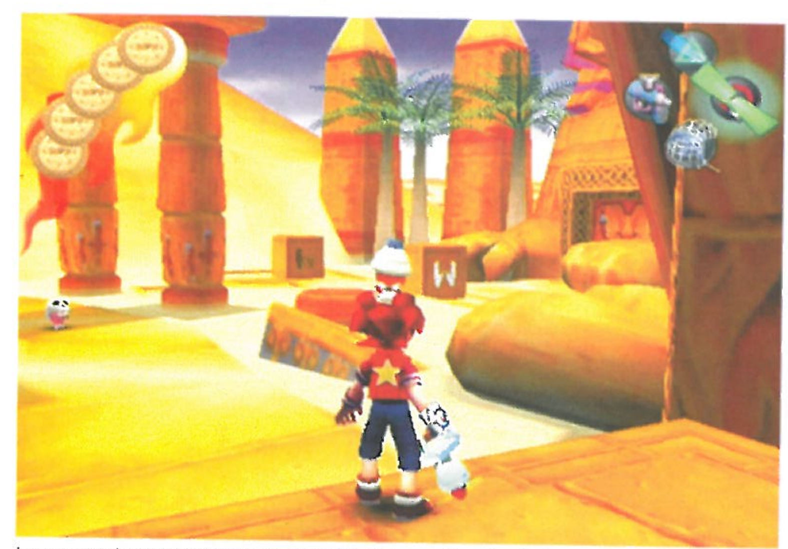




Uno de los encantos del juego son los divertidos nombres de algunos monos. En la Base Lunar, por ejemplo, encontraremos simios con nombres tan reconocibles como Luke Monwalker, Darth Moneider o Obi Simiuan Kenobi.



¿Pero en este juego no había que cazar monos? Pues estos están muy desarrollados.



Los monos de este nivel se han montado este impresionante chalet en primera línea de playa.

gracias al Electroimán o utilizar la Catapulta (que, pese a ese nombre, no es más que un tirachinas) para activar interruptores lejanos.

El aspecto gráfico es el adecuado para el espíritu del juego. Tanto los personajes como los diferentes escenarios cuentan con un diseño sencillo y sin grandes alardes técnicos pero simpático y eficaz. Quizás lo más destacable de los personajes son unas animaciones fluidas y suaves, mientras que de los escenarios llaman la atención su variedad y su extensión, ya que todos ellos cuentan con distintas zonas en las que buscar a los simios. Entre ellos hay un barco pirata, un complejo turístico o, nuestro favorito, un templo *shaolin* con un grupo de monos entrenándose a lo *Kung-Fu* (auténticamente impagable). Los dos únicos aspectos criticables son la poca variedad de enemigos (nos referimos a los que no son monos, claro) y algún que otro problema con la cámara, que no siempre adopta la perspectiva más adecuada.

Pero uno de los mayores aciertos de *Ape Escape 2* es, sin duda, su altísimo valor de *replay*. Es posible llegar al final del juego sin encontrar todos los monos, pero seremos recompensados si volvemos a jugar las fases para explorarlas más a fondo y capturar a la totalidad de simios y además también es posible jugar los niveles en un modo contrarreloj para ir consiguiendo mejores tiempos. Y a todo esto hay que añadir que, gracias a las monedas que Hikaru va recogiendo, conseguiremos toda una serie de extras que van desde vídeos hasta tiras cómicas, pasando por minijuegos.

Esta segunda parte de *Ape Escape* es una de las mejores opciones para que los más jóvenes se inicien en el mundo de los videojuegos (incluso llegará a nuestro país doblado al castellano), pero también resultará interesante para los más crecíditos gracias, sobre todo, a una ajustada curva de dificultad que va aumentando progresivamente conforme se van completando las fases. En pocas palabras, otro gran juego que se une al grupo de excelentes plataformas disponibles para PS2.





Uno de los mayores aciertos de *Ape Escape 2* es, sin duda, su altísimo valor de *replay*



▲	Hay juego para muchos meses Divertido como pocos No podrás coger sólo un mono
▼	Problemas con la cámara Sencillo gráficamente Poca variedad de enemigos

Ambientación	8	**8**
Gráficos	7,5	
Jugabilidad	8	
Duración	8,5	
Vidilla	8	



Minijuegos simiescos

Además del ya de por sí extenso modo principal, al ir avanzando en *Ape Escape 2* es posible desbloquear tres divertidos minijuegos:





BAILA MONO, BAILA

El juego de baile definitivo. Tocar unos timbales al son de la música manejando un mono hará que olvidéis cualquier *Dancing Stage* o *Bust-A-Groove*.





MONOFÚTBOL

Lo que parece un partido medio normal se vuelve un campo de batalla cada vez que el balón sale fuera de banda. A partir de entonces se convertirá en cosas tan curiosas como una bomba o una bola de pinchos.





MONO ESCALADOR

Éste es, sin duda, el más surrealista de los minijuegos (que ya es decir). El objetivo es trepar con un mono agarrándote sucesivamente a las dos cuerdas sujetadas por dos abejorros para conseguir coger cinco plátanos.



Ya, ya... ¡Pero tú también podrías echar una mano!

Cómeme el coco, amarillo

Pac-Man World 2

Namco ha recuperado a su amarillento y orondo mito de los videojuegos de los 80, devolviéndolo a la actualidad en un nuevo plataformas tridimensional

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**

Después de un retraso que nos ha obligado a esperar más de medio año, por fin podemos degustar la segunda parte de aquel *Pac-Man World* que los chicos de Namco se sacaron de la manga para celebrar el 20 aniversario de su popular bola de queso con patas. Dejando a un lado el lógico salto técnico de haber trasladado la saga a la 128 bits de Sony, en este título vamos a encontrarnos básicamente lo mismo que en su primera parte... sólo que ligeramente potenciado.

Como no podía ser de otra forma tratándose de un personaje tan entrañable como Pac-Man, el tono del juego sigue siendo dulce e infantil, algo evidente en los colores chillones y las formas simples de los escenarios, por no hablar del sencillo modelado del protagonista (claro que es una bola, ¿qué podíamos esperar?) y su sonrisa a lo Tita Cervera (por aquello de que es eterna y un tanto... ejem... bobalicona). Pero, a pesar de su aire *forrestgumpiano*, el héroe de *Pac-Man World 2* cuenta con habilidades suficientes como para superar cualquier obstáculo... eso sí, que nos 'recuerdan' a instituciones como Sonic, Mario o la mismísima Lara Croft (sí amigos, Pac y ella no sólo comparten redondeces).

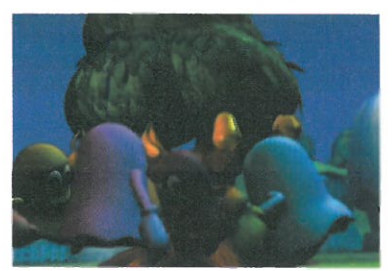
Y es que la gracia del juego no es su originalidad, sino el encanto de comer cocos y más cocos, zamparse fantasmas cuando se tercia y, sencillamente, disfrutar del enorme carisma de ese genial personaje que es Pac-Man. Los más pequeños de la casa se lo pasarán bomba con él gracias a su sencillez, y los maduritos seguro que le pillan también el gusto cuando se den cuenta de que incluye como minijuegos clásicos del calibre de *Pac-Man, Ms. Pac-Man, Pac-Mania* y *Pac-Attack*. En definitiva, *Pac-Man World 2* es como el helado de piña: para el niño y la niña (y sus padres, por supuesto).

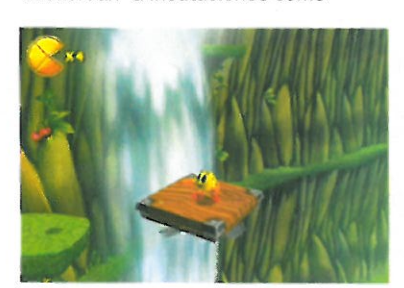
La gracia del juego no es su originalidad, sino el encanto de disfrutar del carisma de Pac-Man

- **El carisma del personaje**
- **Muy muy adictivo**
- **No es un portento de originalidad**

Ambientación	8
Gráficos	7,5
Jugabilidad	7
Duración	8
Vidilla	7,5



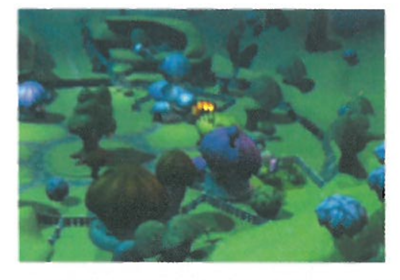








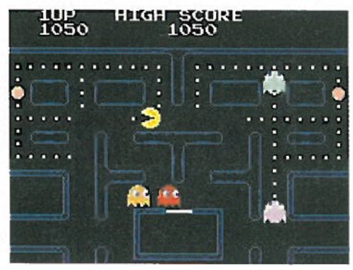
Pac-Man habita en un lugar bucólico donde no hay ni chapapote ni *Crónicas Marcianas*.

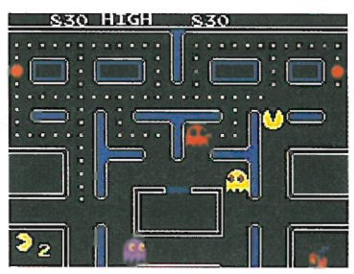




...y Namco creó a Pac-Man

A finales de los 70 la empresa Namco, antes dedicada a la fabricación de tiovivos, triunfaba con su popular matamarcianos *Galaxian*. Buscando su siguiente éxito, un diseñador de la compañía, Moru Iwatan, tuvo la idea de realizar un juego basándose en una especie de ídolo de la cultura japonesa llamado "paku" ("puck" en inglés), conocido por su desmesurado apetito. Así, el juego se iba a llamar *Puck-Man*, pero alguien se dio cuenta de que era fácil transformar la "P" en una "F" (con la consiguiente transformación del nombre del personaje en una palabra *mu* fea en inglés), así que decidieron cambiarlo por *Pac-Man*.





PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS...

15 PACKS THE MARK OF KRI

Para conseguir un pack compuesto por una camiseta y una copia promocional de este salvaje juego, sólo debes responder correctamente la siguiente pregunta:

¿CÓMO SE LLAMA EL PÁJARO QUE ACOMPAÑA A RAU, EL PROTAGONISTA DEL JUEGO?

A. **JIL-GUERO**

B. **PAVO REAL**

C. **KUZO**

D. **KRI**

¿CÓMO SE LLAMA EL PÁJARO QUE ACOMPAÑA A RAU, EL PROTAGONISTA DEL JUEGO?

A **JIL-GUERO** B **PAVO REAL**

C **KUZO** D **KRI**

NOMBRE ____________________ FECHA DE NACIMIENTO ____________________

DIRECCIÓN ____________________

LOCALIDAD ____________________

TELÉFONO ____________________ C.P. ____________________

E-MAIL ____________________

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.

No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.

Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.

El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de abril de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 53 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *THE MARK OF KRI* (PLANET 51) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

PlayStation.2





Uno con mucho hielo

NHL 2K3

Los juegos de la serie Sega Sports van llegando a nuestro país de la mano de Infogrames y entre ellos encontramos este notable simulador del mundo del hockey sobre hielo

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Visual Concepts**
Editor **Sega**
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**

Es una auténtica pena que el hockey sobre hielo tenga en nuestro país más o menos la misma aceptación que la pesca deportiva del berberecho salvaje del Caribe, porque pasan casi desapercibidos algunos excelentes juegos basados en este deporte. Y esta tercera parte de la saga *NHL 2K* de Sega (la primera en PlayStation 2 tras las dos anteriores entregas aparecidas en Dreamcast) es un claro exponente de estos títulos de calidad.

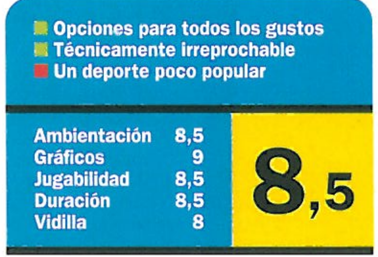
A diferencia del *NHL Hitz 2003* de Midway o el *NHL 2003* de Electronic Arts, la propuesta de Sega se centra en ofrecer una simulación más pura de este deporte, por lo que parece que, al menos a primera vista, no es el juego más adecuado si no se conocen las reglas del hockey sobre hielo. Por suerte los desarrolladores han tenido en cuenta este detalle y, entre las muchísimas opciones disponibles, podemos dejar en manos de la máquina las tácticas del equipo, optar por un control más arcade o incluso desactivar algunas de las reglas de este deporte.

Te dejará helado

De esta manera podemos disfrutar sin complicaciones de un apartado gráfico y sonoro que roza la perfección. Las animaciones de los jugadores, el aspecto de las pistas o la ambientación (con las típicas musiquitas de supuesto ánimo a los equipos) son más que notables e incluso la apariencia de los deportistas estrella (que en nuestro país resultan tan conocidos como el inquilino del quinto segunda del edificio de Snatcher) está muy bien recreada. Quizás algunos detalles, como las cuchillas cortando el hielo o los reflejos de los jugadores, podrían haberse cuidado más, pero en general el juego resulta espectacular y se beneficia del acuerdo de Sega con la cadena de televisión americana ESPN para ofrecernos las presentaciones y las repeticiones de las jugadas.

Entre las muchas opciones, podemos optar por un control arcade o desactivar algunas reglas

Estamos quizás ante el simulador de hockey sobre hielo más interesante de PS2, ya que contentará a los aficionados a este deporte y a los que no conozcan demasiado sus reglas. Y es que, por la velocidad de juego y por lo divertido que resulta disputar un partido, el hockey es sin duda el deporte más indicado de todos los *made in USA* para pasar un buen rato delante de la consola.



- Opciones para todos los gustos
- Técnicamente irreprochable
- Un deporte poco popular

Ambientación	8,5
Gráficos	9
Jugabilidad	8,5
Duración	8,5
Vidilla	8

8,5





Aquí tenemos a un jugador buscando al espectador que le ha tirado una cabeza de cochinillo.



No, si la verdad es que con tanta protección es difícil que el disco le haga daño.



La novedad principal de esta edición de *NHL 2K* es la inclusión del modo Franchise. En él deberemos escoger un equipo y jugar todos los partidos de una temporada, pero también gestionar los contratos de los jugadores o conseguir a las mejores promesas del *draft*.







Por suerte también pasaremos de vez en cuando por un tramo urbano. Tanto desierto cansa.

Me gusta conducir

Dakar 2

Plataforma **PS2**
Género **Carreras**
Idioma **Español**
Desarrollador **Acclaim**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**

Más de 10.000 kilómetros durante un largo medio mes de carrera: ésas son las duras características del mítico Rally París-Dakar y que Acclaim ha intentado (irregularmente) plasmar en *Dakar 2*, segunda parte del mediocre *Paris-Dakar Rally*.

Sus desarrolladores han conseguido mejorar esa primera parte que destacaba menos que Elijah Wood en una caja de *clicks* de Famobil, más que nada gracias a una renovación del apartado técnico basado en la enorme mejora del modelados de los vehículos y, sobre todo, gracias a unos fondos mucho más trabajados, detallados y variados (en el primer juego se repetían cual tortilla de ajo y cebolla).

Lamentablemente no se ha ajustado de la misma forma el apartado jugable. Así, como su antecesor, *Dakar 2* no refleja para nada lo larga y dura que es la carrera que adapta, ya que todo está tremendamente simplificado. La física y el comportamiento de los vehículos son excesivamente sencillos, y aunque el control sea un tanto tosco, hasta Carlos Sainz podría llegar a la meta en primera posición sin ningún problema (y sin que se le calara el coche, ojo).

En definitiva, aparte de la licencia que tiene, *Dakar 2* no puede aportar mucho más a un género en la que hay grandes juegos como *Colin McRae 3*, *WRC II Extreme* o *V-Rally 3*.

- **Muy mejorado gráficamente**
- **Demasiado facilón**
- **Acaba aburriendo**

Ambientación	**7**
Gráficos	**7**
Jugabilidad	**7,5**
Duración	**6,5**
Vidilla	**7**
Nota	**7**



Estoy loco por el tenis

Centre Court: Hard Hitter 2

Magical Company nos presenta un simulador tenístico que queda a varias leguas del legendario *Virtua Tennis*, aunque toma prestado de éste su mecánica de juego

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Magical Company**
Editor **Midas**
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**

Parecía que la aparición de *Virtua Tennis 2* había frenado en seco la publicación de juegos de tenis (por aquello de que las comparaciones son odiosas), pero aún hay osados que se atreven a presentar propuestas parecidas al juego de Hitmaker pero técnicamente peores. Es el caso de este *Centre Court: Hard Hitter 2*, versión adaptada por Midas al mercado occidental de la segunda entrega de los juegos de tenis de la serie *Magical Sports* que Magical Company realiza en el País del Sol Naciente.

Hay que reconocerle un nivel técnico más que correcto, con unos modelados bastante atractivos

Sin ser un título brillante, hay que reconocerle un nivel técnico más que correcto, con unos modelados bastante atractivos ligeramente basados en tenistas reales como Agassi, Chang o la retirada Sánchez-Vicario (eso sí, con nombres más falsos que los dolores de garganta de Ainhoa). Lo malo es que a sus animaciones les faltan *frames* por todos lados, y aunque muchos de sus movimientos son muy realistas, otros son un tanto *chiquitistanís*.

Tampoco le beneficia la simplificación que hace del sistema de juego de *Virtua Tennis*, aunque a cambio aporta bastante profundidad en cuanto a modos de juego y cuenta con una curva de aprendizaje muy bien ajustada, sobre todo gracias a ese tutorial protagonizado por un profesor un tanto *cotomatamoril*, ya que nos increpa cada vez que desobedecemos sus órdenes.

Y es que, aunque este *Hard Hitter 2* no pueda ni compararse con el estratosférico nivel de *Virtua Tennis 2*, al menos hay que reconocerle algunos aspectos, pocos, más positivos que los de la serie tenística de Sega: la utilidad de la red como potencial obstáculo de la pelota y que los partidos puedan durar más de un set (¡podemos jugar partidos enteros de verdad!). En definitiva, no es la mejor alternativa, pero su precio lo hará muy atractivo a todos los aficionados al deporte de la raqueta.

- Los minijuegos
- El tutorial de entrenamiento
- Aporta poco al género

Ambientación	6
Gráficos	6,5
Jugabilidad	7
Duración	7
Vidilla	6,5









Esta tenista tiene un aire a Kournikova... quizás por ello no gana ni un partido.

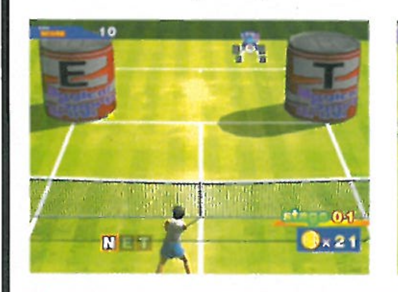




Ya puede jugar bien al tenis con esa manaza de que se gasta la chiquilla... ¡se la pone encima y le sirve de paraguas, vamos!

¿Virtua Tennis? Me suena...

Los minijuegos de *Hard Hitter 2* recuerdan muy mucho a las pruebas que necesitábamos completar en *Virtua Tennis 2* a fin de mejorar nuestras habilidades raquetísticas. Vale, en el título de Sega no podíamos construir palabras al derribar unos botes con sus correspondientes letras impresas ni hinchar un globo a pelotazos, pero el parecido de las pruebas va más allá de cualquier mera coincidencia. Y si a eso le unimos la barra de energía que aparece cuando nuestro jugador se dispone a servir y la elección de las cámaras, queda bastante claro que la serie *Virtua Tennis* está siendo más 'homenajeada' que la obra de Shakespeare...





Una broma sobre ruedas

All Star Racing 2

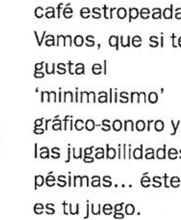
Que nuestra PS One anda escasa de juegos no significa que debamos soportar la edición de títulos como éste, sólo aceptables con un precio mucho más bajo

Plataforma **PS One**
Género **Carreras**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Kung Fu Ltd.**
Editor **Midas**
Distribuidor **Virgin**
Precio **24,95 euros**

En esta obra maestra (ejem ejem) del género *carreril*, podremos escoger entre Fórmulas-1, camiones, motos y karts que conduciremos en ocho sosos circuitos... y ya está. Ni competiciones, ni campeonatos, ni nada parecido. Tal y como ocurría en *Truck Racing*, da igual que acabemos una carrera primero o lleguemos el último con quince horas de diferencia con respecto al ganador: no hay ningún aliciente ni premio, ni desbloquearemos ninguna competición sorpresa ni figuraremos en ránking alguno. Simplemente correremos otra vez. Y otra. Y otra. Más desangelado que una canción de Siniestro Total cantada por Joan Tena, vamos.

Igual de triste es el menú de selección de vehículos, tan raquítico que podemos escoger entre un trasto rojo, verde, lila o amarillo... sí, queridos lectores, lo único que cambia de ellos es el color de su carrocería. Ante dicho panorama, podéis imaginar que las opciones para mejorar nuestro vehículo brillan por su ausencia (como el pelo en la calva de Drako), aunque tampoco debería importarnos en exceso ya que nuestros bólidos están realizados de un material ultraresistente. Y es que, por más vueltas de campana que demos, no sufriremos la más mínima abolladura ni desperfecto.

Algo que podríamos aceptar si los artefactos no estuvieran modelados con menos polígonos que el número de acertantes semanales de La Primitiva (lo que convierte el problema del pop-up de los fondos en simple anécdota) y si no fuera completamente indiferente cuál conduzcamos porque todos frenan y toman las curvas con una física idéntica. Si pensábais que era imposible que un camión corriera tanto como un F-1, *All Stars Racing 2* demuestra que os equivocábais. Y para completar el 'realismo' del juego, nada mejor que unos efectos sonoros que parecen grabaciones del ruido de una máquina de café estropeada. Vamos, que si te gusta el 'minimalismo' gráfico-sonoro y las jugabilidades pésimas... éste es tu juego.



En el menú de selección de vehículos sólo escogemos entre uno de distintos colores

- Comprarlo no es obligatorio
- Opciones inexistentes
- Nivel técnico nefasto

Ambientación	3,5	3,5
Gráficos	4	
Jugabilidad	2,5	
Duración	4	
Vidilla	3,5	







No hace falta que corras hombre, si llegar primero tampoco sirve para nada.

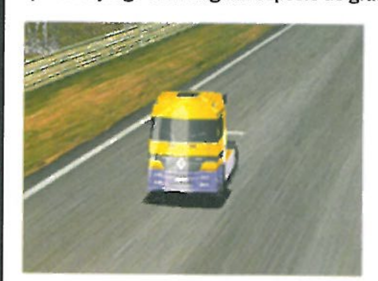




Entre todos los vehículos del juego, nosotros nos quedamos con los karts. Algo tan pequeño no puede ser peligroso.

Reciclando, que es gerundio

En el número anterior de *PlanetStation* analizamos *Truck Racing*, otro juego para PS One realizado por el mismo equipo de desarrollo que ha hecho *All Star Racing 2*... y para nuestra sorpresa hemos observado que el que nos ocupa es prácticamente idéntico a aquél (mismo motor gráfico, mismos modelados, mismos escenarios), sólo que en esta ocasión podemos escoger el vehículo. En pocas palabras, que *Truck Racing* no dejaba de ser una especie de versión 'reducida' de *All Star Racing 2*... así que si el juego tenía alguna especie de gracia, ahora ha desaparecido por completo.





Los mejores juegos, puntuados

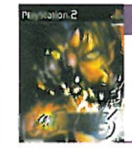
BEAT'EM-UPS



BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **7**



BLADE II
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**



BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



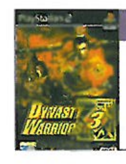
LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**



DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Proein**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**



GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



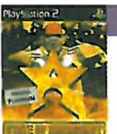
KENGO: MASTER OF BUSHIDO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **30,02 euros**
Puntuación **7,5**



MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



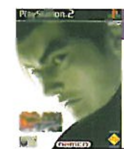
READY 2 RUMBLE ROUND 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **69,95 euros**
Puntuación **9**



TEKKEN TAG TOURNAMENT
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

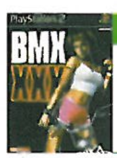
DEPORTIVOS



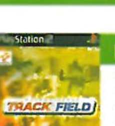
AGGRESIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ALL-STAR BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



ESPN INT. TRACK & FIELD
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



FIFA 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,04 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2003
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**



INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **27,94 euros**
Puntuación **7,5**



ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



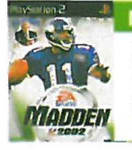
KELLY SLATER'S PRO SURFER
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



KNOCKOUT KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **65,95 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**



MANAGER DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



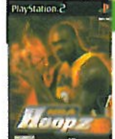
MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



MX SUPERFLY
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



NBA 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



NBA HOOPZ
Distribuidor **Virgin**
Precio 60,04 euros
Puntuación **7,5**



NBA LIVE 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



NHL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**



NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRO EVOLUTION SOCCER
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



PRO EVOLUTION SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9,5**



RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SALT LAKE 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



SHAUN PALMER
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**



SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SPLASHDOWN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



SSX
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**



TARZAN FREERIDE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



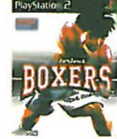
TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**




TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



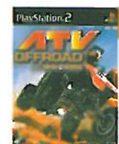
VICTORIOUS BOXERS
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,50 euros**
Puntuación **7,5**



VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CARRERAS

24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



ATV 2: QUAD POWER RACING
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



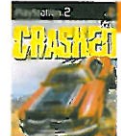
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**



COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemasters**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CRASHED
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



DRIVING EMOTION TYPE-S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**



EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



FERRARI F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**



FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**

GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



GRAN TURISMO CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **8,5**




MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

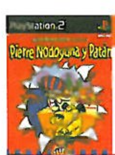


MOTO GP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

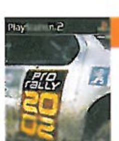
NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



PIERRE NODOYUNA Y PATÁN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**



PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**

RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**



RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**

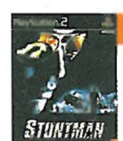
SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

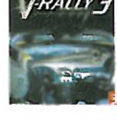


SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

TOTAL IMMERSION RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**

V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**

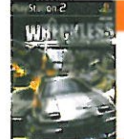



WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

SHOOT'EM-UPS




007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

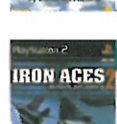


DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

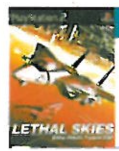
ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**



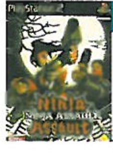
LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

MAX PAYNE
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **6,5**



NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SILPHEED: THE LOST PLANET
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



SOLDIER OF FORTUNE: EDICIÓN GOLD
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**



SW: LAS GUERRAS CLON
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **7,5**

STAR WARS: STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



THUNDERHAWK: OP.PHOENIX
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**



TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



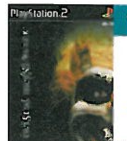
TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TOP GUN
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **7,5**



TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**



VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



X-SQUAD
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**

PLATAFORMAS



APE ESCAPE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**



CRASH BANDICOOT 4
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



HAVEN: CALL OF THE KING
Distribuidor **Virgin**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**




KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9,5**



RAYMAN REVOLUTION
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



STITCH: EXPERIMENTO 626
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

AVENTURAS

ALONE IN THE DARK 4
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



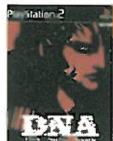
ATLANTIS III
Distribuidor **Cryo**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **6**



BATMAN VENGEANCE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7,5**



BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



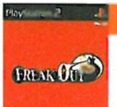
D.N.A.: DARK NATIVE APOSTLE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**



FUR FIGHTERS
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**



LA FUGA DE MONKEY ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



HERDY GERDY
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **51,68 euros**
Puntuación **8,5**



METAL GEAR SOLID 2
Distribuidor **Konami**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,99 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



EL PLANETA DEL TESORO
Distribuidor **Sony**
Precio **49,99 euros**
Puntuación **7**

PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**




EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**

escaparate



SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT HILL 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



SPIDER-MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **6,5**



TAZ: WANTED
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE MUMMY RETURNS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



THE THING
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



PUZZLE Y ESTRATEGIA



AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor **Proein**
Precio **9,95 euros**
Puntuación **5,5**



ARMY MEN: RTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**



COMMANDOS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**



DROPSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



DYNASTY TACTICS
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KESSEN
Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**



KESSEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



KURI KURI MIX
Distribuidor **Planeta**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**




POLAROID PETE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7**



RING OF RED
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S



BALDUR'S GATE
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



DARK CLOUD
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ETERNAL RING
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **6**



EVERGRACE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**



GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



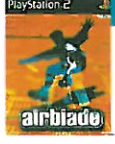
SHADOW HEARTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



SUMMONER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**




ACCIÓN



AIRBLADE
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ARMORED CORE 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**



DARK SUMMIT
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **6,5**



DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



FIREBLADE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**



GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GTA3
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GUNGRAVE
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **5**



MAXIMO
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**



THE MARK OF KRI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**



MDK 2: ARMAGEDDON
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7**



MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ONI
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7**



OPERATION WINBACK
Distribuidor **Virgin**
Precio **35,95 euros**
Puntuación **7,5**



SKY ODYSSEY
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7**



TERMINATOR: DOF
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**





BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **8,5**



FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



MTV MUSIC GENERATOR 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



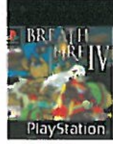
SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.



ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



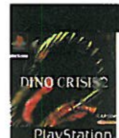
BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **8,5**



COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Codemasters**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**



CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**



FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



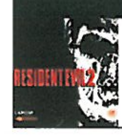
ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **39,99 euros**
Puntuación **9,5**



MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**



METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,97 euros**
Puntuación **10**



RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**



RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**



SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,99 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **22,95 euros**
Puntuación **9,5**



TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**

Los juegos, cada vez más cinematográficos

Cine y videojuegos

Está claro que se ha puesto de moda adaptar videojuegos a la gran pantalla. Ya sea por la escasez de ideas que cada vez afecta más profundamente a Hollywood o por la necesidad de éxitos seguros, los productores cada vez apuestan más por llevar a nuestros héroes digitales preferidos al séptimo arte.

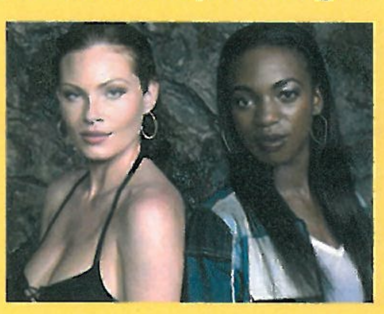
Los zares del videojuego

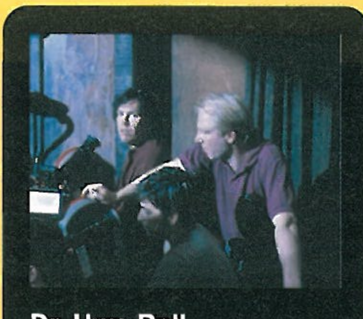
Desde que llevaron a cabo la adaptación de *House of the Dead*, el productor Mark A. Altman y el director Uwe Boll están convirtiéndose en los reyes del género

Todo comenzó cuando, en octubre del año 2000, la productora Mindfire Entertainment se hizo con los derechos del *shooter* en primera persona de Sega con la intención de adaptarlo en un film de bajo presupuesto. Los señores Mark A. Altman (también productor y capitoste de Mindfire) y Dave Parker escribieron el guión, y tras mucho buscar se decidieron a cederle el sillón de dirección al alemán Uwe Boll, cuya carrera se ha limitado a *thrillers* y películas de terror de presupuestos ínfimos.

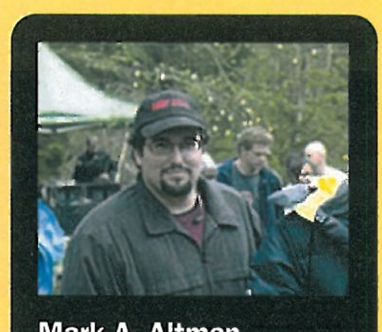
Aunque la película de *House of the Dead* (que es en realidad una precuela de los juegos, más o menos como el film de *Resident Evil*) ni siquiera se ha estrenado, parece haber despertado entre las compañías desarrolladoras una gran confianza hacia los resultados que tanto Altman como Boll pueden conseguir con bajos presupuestos (aunque nos preguntamos por qué, ya que las primeras imágenes muestran una mezcla de cine *gore* con efectos a lo *Matrix* de "Todo a 100"). Sin ir más lejos, el jefazo de Mindfire Entertainment ya ha conseguido que Tecmo le ceda los derechos de su *Dead or Alive*, mientras que Sega le ha proporcionado otras dos de sus licencias, *Crazy Taxi* (que quieren convertir una versión cómica de *The Fast and the Furious*) y *Shinobi* (según Altman, será algo así como "*Tigre y Dragón* se encuentra con *Blade*"). Mientras, por su lado, Uwe Boll ya está escribiendo una secuela de *House of the Dead* (debido a las "muy positivas reacciones de los compradores y distribuidores" a su primera parte) y ha conseguido permiso de Infogrames para hacer *Alone in the Dark* después de que Dimension Films (la filial fantástica de Miramax) perdiera los derechos. Permitidnos que, vistas las 'enormes' carreras de ambos señores, temblemos un poco ante tamaña perspectiva de futuro...

Mark A. Altman ha conseguido que le cedan los derechos de *Dead or Alive, Crazy Taxi* y *Shinobi*





Dr. Uwe Boll
No, no es que este director alemán sea en realidad médico, sino que lo de "doctor" viene porque es licenciado en literatura y económicas además de en cine. Realizó multitud de cortos hasta su debut en el largometraje con la comedia *gore German Fried Movie*, tras lo cual ha dirigido mediocridades como *Sanctimony* o *Heart of America*.



Mark A. Altman
Empezó como periodista, colaborando en medios como *The Boston Globe*, *L'Cinefage*, *The Manchester Guardian*, *Cult TV*, *Cinefantastique*, *Computer Player* o *Cinescape*, y ejerciendo de redactor jefe de *Sci-Fi Universe*. Hizo guiones de cómics para DC y Malibú, y debutó escribiendo el guión del premiado film *Free Enterprise* para Mindfire Entertainment, donde ha seguido haciendo filmes de presupuesto medio-bajo.





Estreno: Verano 2003

Lara Croft and the Cradle of Life: Tomb Raider

A estas alturas ya se estará realizando la postproducción de este film que, después de que los productores le dieran la patada al pesadito de Simon West, ha dirigido el veterano Jan De Bont (necesitado de éxitos tras sus fracasos con *Speed 2* y *La Guarida*) según un guión del debutante Dean Georgaris.

Esta nueva película cuenta como Lara Croft entra en un templo submarino para hacerse con una esfera que contiene la Caja de Pandora, pero ésta es robada por el líder de la mafia china, Chen Lo, que quiere venderle el artefacto a un tal Reiss, cuya intención es usarlo para destruir el mundo. Lady Croft deberá atravesar medio mundo en su intento de recuperar la esfera (en concreto Hong Kong, Kenya, Grecia, Gales y Londres), para lo que contará con la ayuda de su exnovio Terry y de un guerrero *masai* que protegerá a la arqueóloga con su vida.

La protagonista, cómo no, volverá a ser Angelina Jolie (con menos relleno pectoral, para su alivio) y estará acompañada por Gerard Butler como Terry, Djimon Hounsou como el *masai* y el imprescindible Chris Barrie como su mayordomo Hillary, además de algunos actores de cierta talla como secundarios: Noah Taylor (*Urgencias*), el alemán Til Schweiger (*El Beso de Judas*, *Investigating Sex*) o el *hongkonés* Simon Yam (*Una Bala en la Cabeza*, *Full Contact*).







Estreno: 2004

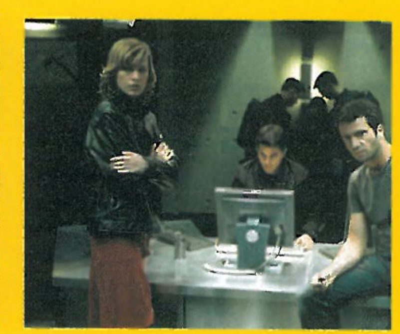
Resident Evil: Nemesis

Debido al relativo éxito conseguido por un film hecho con cuatro duros como *Resident Evil*, su guionista y director Paul Anderson ha recibido luz verde para realizar una secuela que ya tiene escrita (con la ayuda de Stephen Monforte, que ya le echó una mano en el anterior film), que se empezará a rodar dentro de poco y que se llamará *RE: Nemesis*. El director pretende que esta secuela sea mucho más espectacular y violenta que su antecesora, con menos carga terrorífica.

Por lo que Anderson ha comentado, la película narrará dos historias paralelas: la de Alice (la protagonista de la primera *RE*) y la de Jill Valentine y Carlos Oliveira (que Capcom ya nos narró en *RE 3: Nemesis*), que intentan sobrevivir en Raccoon City mientras el monstruoso Nemesis les persigue.

La intención es que dos actores repitan su papel en la secuela: Milla Jovovich (algo no muy complicado, ya que es la pareja del director) y Eric Mabius (por supuesto, un 'pelín' transformado por el Virus-T). Y para el peliagudo papel de Jill, Anderson quería a Natasha Henstridge (*Species*, *Fantasmas de Marte*), pero la imposibilidad de ésta de participar en la producción le hizo optar por Mira Sorvino... aunque aún no hay nada confirmado.









En fase de preproducción

Spy Hunter

Después de unos meses de competencia con otros dos estudios que también pretendían los derechos del juego de Midway, quien finalmente se llevó el gato al agua fue Universal, que quiere que su versión de *Spy Hunter* está protagonizada por su nueva estrella: el musculoso Dwayne "The Rock" Johnson. Los productores Charles Gordon y Adrian Askarieh son los que lideran el proyecto, que aún está en su fase de guión.

La película narrará la historia de un piloto de cazas F-15 llamado Alec Sects, que se ve obligado a utilizar un arma para espías de última generación: el G-6155 Interceptor, un coche repleto de sofisticadas armas y que puede transformarse en lancha motora e incluso en motocicleta. Con él deberá enfrentarse al cártel internacional Nostra, liderado por el malvado Daemon Curry, que quiere ver destruido a Sects y a su coche antes de que éste revele las retorcidas intenciones de la organización criminal.

Aunque la película aún está en su fase de preproducción, por Internet se ha filtrado ya lo que parece ser un boceto para el cartel de Spy Hunter realizado por el dibujante J. Scott Campbell (autor de *Gen 13* y *Danger Girl*), y en el que "The Rock" ya aparece como absoluto protagonista.











En fase de preproducción

Doom

Allá por 1996, Universal se hizo con los derechos del por entonces popularísimo *Doom II*, tras lo cual empezaron a surgir rumores sobre la adaptación, a la que se le adjudicaron directores como James Cameron o Ivan Reitman y actores como Arnold Schwarzenneger, Sylvester Stallone, Forest Whitaker o George C. Scott... hasta que se agotó el margen temporal de la licencia, que fue a parar a TriStar en 1997. Se implicó al dibujante y guionista Todd McFarlane en la producción, pero dos años después la cosa seguía sin avanzar y finalmente también expiraron los derechos.

Ahora es Warner Bros. la que ha negociado con id Software los derechos de su saga *Doom*, consiguiendo un margen de 15 meses para ofrecer algún resultado fílmico antes de perder la licencia. Los productores Lorenzo di Bonaventura y John Wells han tomado las riendas del proyecto, así que están buscando a toda prisa a un guionista que realice un primer borrador en base a la línea argumental del cada vez más cercano *Doom III*. Eso sí, Warner quiere conseguir una calificación de PG-13 (algo así como "Recomendada para mayores de 12 años"), así que tendrán que 'evitar' la violencia y el *gore* del juego original... ¿A la tercera vendrá la vencida?







Estreno: Diciembre 2003

Alice

Dimension Films se hizo con los derechos de *American McGee's Alice*, ese juego de EA que suponía una secuela tremendamente perturbadora de *Alicia en el País de las Maravillas*, y le adjudicó el proyecto a Wes Craven (director de *Pesadilla en Elm Street* y la trilogía *Scream*), encargándole al guionista John August un primer tratamiento de la historia. Aunque sonaron los nombres de Natalie Portman, Heather Donahue y Eliza Dushku para el papel de Alicia, finalmente el filme (cuyo guión están ultimando Jon y Erich Hoeber) va ser realizado con animación por ordenador, y se habla de Milla Jovovich para darle voz a la protagonista (¡vaya, otra Alice para su currículum!).









En fase de preproducción

Return to Castle Wolfenstein

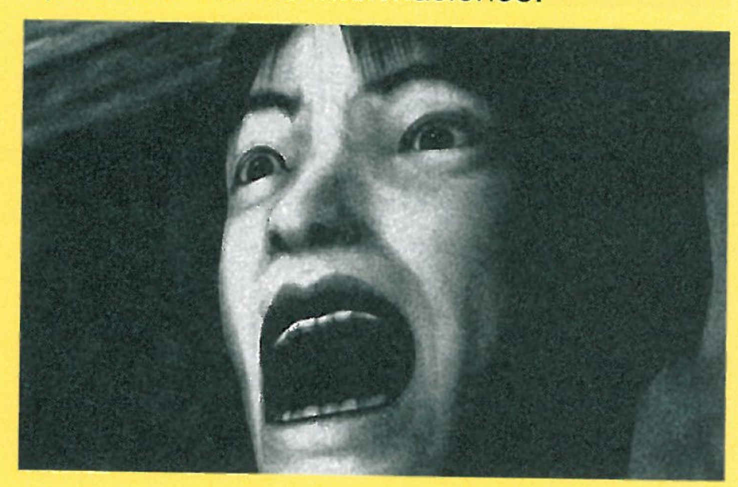
En julio del año pasado, los productores Mark Gordon y John Baldecchi se hicieron con los derechos del *shooter* en primera persona de id Software con vistas a realizar una película para Columbia. Poco después ya decidieron quién escribirá su libreto: Rich Wilkes, autor del guión de *XxX* y que, antes de ponerse a ello, debía dejar lista la secuela de la película protagonizada por Vin Diesel. El filme narrará, cómo no, la misma historia que el juego: la de un soldado americano que se infiltra en una base nazi para descubrir que en ella se están realizando extraños experimentos sobrenaturales.





Proyectos un tanto... estancados

Además de los mencionados, hay otras adaptaciones que supuestamente están en preproducción pero de las que no han aparecido nuevas informaciones.



Fatal Frame (Project Zero)
Producción: DreamWorks
Estado: En negociación



Max Payne
Producción: Dimension Films
Estado: Escritura de guión



Soul Calibur
Producción: Alan Vega
Estado: En preparación



State of Emergency
Producción: New Line Cinema
Estado: Escritura de guión



Tekken
Producción: Crystal Sky Ent.
Estado: En preparación

Jimmy Neutron: El Niño Inventor



En la pacífica ciudad de Retroville vive un niño, Jimmy, que a pesar de su corta edad es capaz de inventar los artilugios más inverosímiles. Con la ayuda de su amigo Carl consigue poner en órbita un satélite (construido con la tostadora de su madre) para enviar un mensaje a los alienígenas que reciben los *yokians*, una raza de malvados extraterrestres que ven en los padres de Retroville un suculento manjar... así que los raptan a todos. Aunque al principio los niños se alegran de estar sin papás, pronto los echan de menos y será Jimmy el que tenga que buscar la solución para salvar a los adultos.





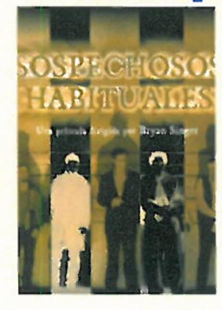


VALORACIÓN

Magnífico ejemplo de cine de animación infantil inteligente, que se beneficia de unos personajes tremendamente divertidos y algunos chistes auténticamente descacharrantes

- **DIRECTOR** John A. Davis
- **VOCES ORIGINALES** Debi Derryberry, Patrick Stewart, Martin Short, Andrea Martin, Megan Cavanagh, Maek DeCarlo, Jeff Garcia
- **DISTRIBUIDORA** Paramount
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, catalán, inglés, portugués)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, catalán, inglés, portugués
- **EXTRAS** Especial *Showtime*, DVD intersticiales, vídeos musicales de No Secrets (*Kids in America*) y Aaron Carter (*Leave It Up To Me*), trailers de cine

Sospechosos Habituales



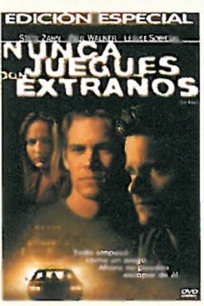
Tras la explosión de un barco en San Pedro, la policía encuentra 27 cadáveres y dos supervivientes: un matón húngaro lleno de quemaduras y un timador cojo llamado Verbal Kint. Éste explicará a la policía qué ocurrió para que se produjera dicha matanza, provocada por un mítico capo mafioso casi todopoderoso llamado Keyser Sozé. Todo comenzó seis semanas antes, cuando Sozé les encarga a cinco criminales reincidentes que atraquen el barco que será su tumba...

VALORACIÓN

Magistral pieza de cine negro con un Singer inspiradísimo, unos actores espléndidos y un guión con un giro final inolvidable

- **DIRECTOR** Bryan Singer
- **INTÉRPRETES** Gabriel Byrne, Kevin Spacey, Stephen Baldwin, Chazz Palmintieri, Pete Postlethwaite, Benicio Del Toro, Kevin Pollak
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **PRECIO** 18 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** *Featurette*, curiosidades, sorpresa final, entrevistas, imágenes del rodaje, trailer, fichas artística y técnica, biofilmografías del director y los actores

Nunca Juegues con Extraños



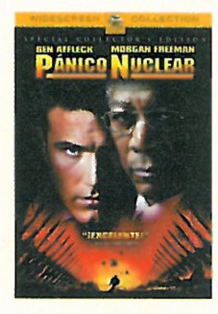
Lewis Thomas, que está en las vacaciones de su primer año en la Universidad, está cruzando el país para ver a su amiga Venna, de la que está enamorado. Sin embargo por el camino se encuentra a su hermano mayor Fuller, recién salido de la cárcel, que para reírse un rato le anima a gastarle una cruel broma a un camionero a través de su sistema de radio. Pero al tipo no le hace ninguna gracia la broma, así que se dedicará a perseguirlos para vengarse... con su muerte.

VALORACIÓN

Especie de versión adolescente de *El Diablo Sobre Ruedas* que se salva por la habilidad de Dahl y las actuaciones de Zahn y Sobieski

- **DIRECTOR** John Dahl
- **INTÉRPRETES** Steve Zahn, Paul Walker, Leelee Sobieski, Jessica Bowman, Stuart Stone, Basil Wallace, Brian Leckner, Mary Wickliffee
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Escenas inéditas, finales alternativos, detrás de las cámaras, casting de voz de Rusty Nail, comentarios de los actores y el director, trailer original de cine

Pánico Nuclear



Al morir el actual presidente de Rusia, éste es sustituido por su delfín, cuyas ideas políticas están consideradas como un tanto extremistas. Sin embargo un joven analista llamado Jack Ryan piensa que no es así, que lo hace por pura pose política, por lo que el oficial de la CIA Bill Cabot le contrata para que le dé su opinión. Pero unos terroristas nazis explosionarán una bomba nuclear en Baltimore, haciendo pensar al Gobierno americano que se trata de una ofensiva del nuevo presidente ruso.

VALORACIÓN

Pese a su inevitable patriotismo, este film de espías es ameno y tiene buenos efectos, además de un buen grupo de actores

- **DIRECTOR** Phil Alden Robinson
- **INTÉRPRETES** Ben Affleck, Morgan Freeman, James Cromwell, Ken Jenkins, Liev Schreiber, Bruce McGill, John Beasly
- **DISTRIBUIDORA** Paramount
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, francés), 5.1 (Inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** *Making of*, *featurette* de los efectos especiales, comentarios del realizador y el director de fotografía

E.T. Edición Coleccionista



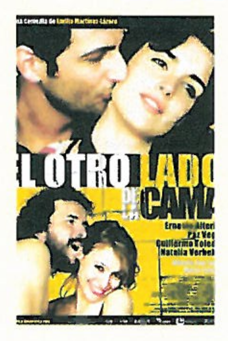
Esta edición especial reúne las dos versiones que ha realizado Spielberg del film: el original de 1982 y la versión 'alterada' del año pasado. Sin embargo, ambas siguen contando la misma historia: la de Elliot, un niño que vive con su madre y sus hermanos, que un día encuentra a un extraterrestre al que sus compañeros dejaron atrás en la Tierra por equivocación. Entre ellos nacerá una fuerte amistad, aunque el Ejército acabará descubriendo a E.T. y querrá llevárselo para 'estudiarlo'.

VALORACIÓN

Clásico imperecedero del cine de aventuras infantil, lleno de magia y sentido del humor y con un alien lleno de encanto y carisma

- **DIRECTOR** Steven Spielberg
- **INTÉRPRETES** Henry Thomas, Dee Wallace-Stone, Robert MacNaughton, Drew Barrymore, Peter Coyote, K.C. Martel, C. Thomas Howell
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** La evolución y creación de *E.T.*, El reencuentro, John Williams dirige la orquesta, *Première E.T.* 20 Aniversario, Exploración del espacio, Los archivos de E.T., documental exclusivo *Una mirada atrás*, trailers

El Otro Lado de la Cama

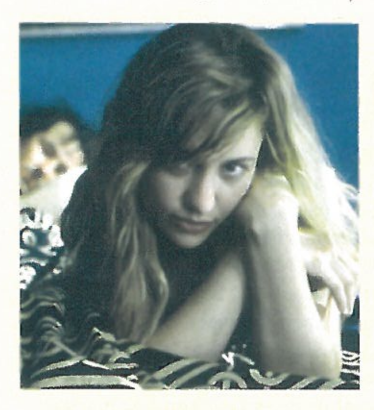


Javier y Sonia llevan mucho tiempo viviendo juntos, y serían una pareja perfecta si no fuera por un pequeño detalle: que él la engaña con Paula, que es la novia de su mejor amigo, Pedro. Javier siempre le promete que dejará a Sonia y que se irá a vivir con ella, pero va alargando la cosa porque en realidad no es lo que quiere hacer. Aun así Paula decide romper con Pedro, porque no quiere hacerle daño y prefiere que sigan siendo amigos. Éste, loco de celos, decide contratar a un estrafalario detective llamado Antonio Sagaz para que averigüe por quién le ha dejado su novia... así que Javier tendrá que evitar que tanto su novia como su amigo se enteren de que se acuesta con Paula, además de eludir la insistencia de ésta en que deje a Sonia y se vaya a vivir con ella. Javier intentará presentarle a Pedro a una compañera de trabajo, una pesada llamada Pilar, pero éste acabará buscando consuelo en quien menos espera: la mismísima Sonia.

VALORACIÓN

La frescura de su argumento y de las interpretaciones de todo el elenco (sobre todo las de Vega y Verbeke) se pierde por sus mal integrados números musicales y por la indefinición de su final

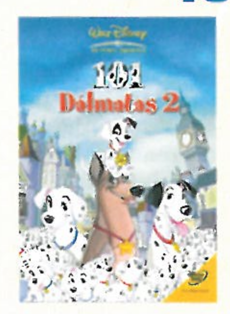
- **DIRECTOR** Emilio Martínez-Lázaro
- **INTÉRPRETES** Ernesto Alterio, Paz Vega, Guillermo Toledo, Alberto San Juan, María Esteve, Ramón Barea, Nathalie Poza
- **DISTRIBUIDORA** Buena Vista
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano)
- **SUBTÍTULOS** Inglés, francés
- **EXTRAS** Biofilmografías, *Recomendamos*, promo clip "DVD Extended"







101 Dálmatas 2



Los dálmatas Roger y Anita, junto a su muy numerosa prole, quieren trasladarse a la Plantación Dálmata, una casa en el campo con espacio para todos sus hijos y lejos de los tejemanejes de Cruella DeVil. Sin embargo su cachorro más pequeño, Patch, suena con conocer a su héroe televisivo, el perro Relámpago, por lo que huye a Londres para participar en un casting que le permitiría actuar junto a él. Lo que Patch no espera es que DeVil vuelva a atacar a su familia, obligándole a actuar...

VALORACIÓN

Otra de esas innecesarias secuelas directas para vídeo que últimamente hace Disney, tan entretenida como mediocre

- **DIRECTOR** Jim Kammerud, Brian Smith
- **VOCES ORIGINALES** Barry Bostwick, Jason Alexander, Martin Short, Bobby Lockwood, Susan Blakeslee, Samuel West
- **DISTRIBUIDORA** Buena Vista
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés, portugués)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, portugués
- **EXTRAS** Cómo se hizo, juego *Perdidos en Londres*, El camerino de Relámpago, trailers de *Atlantis 2: El Regreso de Milo*, *El Planeta del Tesoro* y *El Libro de la Selva 2*

Desde el Infierno



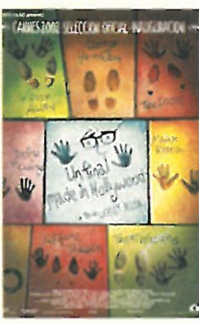
El inspector de Scotland Yard Fred Abberline y su compañero Peter Godley intentan averiguar quién es el tal "Jack el Destripador" que está cometiendo brutales asesinatos de prostitutas en el distrito londinese de Whitechappel. Abberline es adicto al opio y, quizás gracias a ello, posee unos poderes psíquicos que le permiten ver trazos del futuro que le ayudan a resolver sus casos. Cuando Abberline se enamore de Mary Kelly, una prostituta, intentará resolver el caso aún con más ahínco.

VALORACIÓN

Notable adaptación de una novela gráfica de Alan Moore, de tétrica atmósfera, planos un tanto *gore* y estrambótica resolución

- **DIRECTOR** Albert Hughes, Allen Hughes
- **INTÉRPRETES** Johnny Deep, Heather Graham, Ian Holm, Robbie Coltrane, Ian Richardson, Jason Flemyng, Katrin Cartlidge, Terence Harvey
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 26,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Cómo se hizo (con Heather Graham), detrás de las cámaras, documentales *Repaso de la verdadera historia de Jack el Destripador*, *Tour por los asesinatos* y *Absenta: Hace adicto al corazón*, galería de fotos, diseño de producción, *storyboards*

Un Final Made in Hollywood



Val Waxman es un antiguo director de éxito caído en desgracia que tiene que vivir de rodar anuncios de medio pelo, y que comparte su vida con una actriz mediocre llamada Lori que le pide una oportunidad para que la descubran. Sin embargo, cuando el productor Hal Jaeger quiere rodar un guión ambientado en los años 40, su novia Ellie (exmujer de Waxman) le propone al director para que lleve adelante el proyecto. A Jaeger no le atrae la idea, pero tras mucho insistir y después de algunas reuniones acepta la vuelta de Waxman al ruedo cinematográfico. Lo malo es que cuando llega el día de rodaje, y debido a los nervios y a su inseguridad, el director sufre una ceguera psicosomática... así que, para no perder el trabajo y con la complicidad de su representante y del traductor de su director de fotografía chino, Waxman va rodando el film sin ver nada de lo que está haciendo, provocando numerosas situaciones totalmente cómicas.

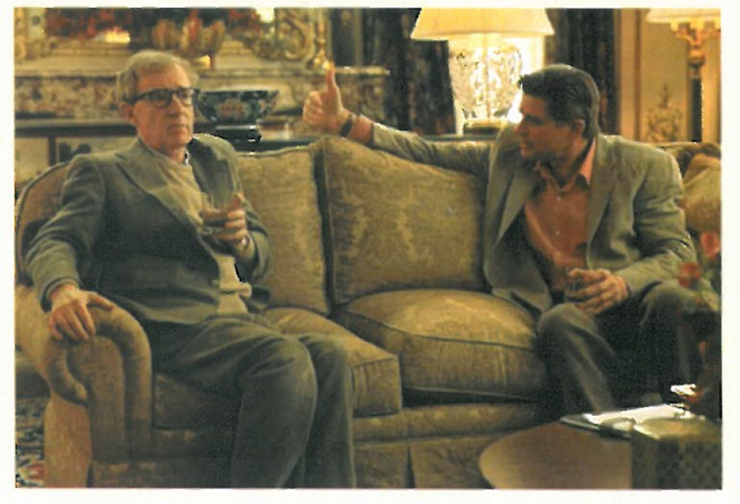
VALORACIÓN

Allen demuestra su enorme talla como actor cómico rodeado de actores excepcionales, ya que además de su habitual humor inteligente y ácido rueda unos gags físicos impagables

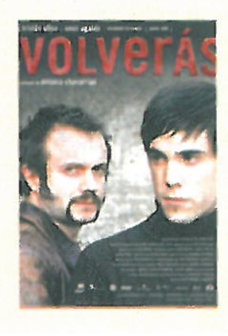
- **DIRECTOR** Woody Allen
- **INTÉRPRETES** Woody Allen, Téa Leoni, George Hamilton, Debra Messing, Mark Rydell, Treat Williams, Tiffani Thiessen, Peter Gerety
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno







Volverás

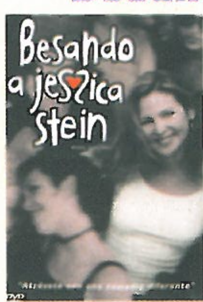


Ignacio es un brillante estudiante de Arquitectura que está punto de viajar a Los Ángeles para terminar su carrera. Sin embargo una noche se reencuentra con Carlos, su hermano, al que hace más de seis años al que no ve. Éste tiene unos cuantos problemas, como su falta de liquidez por su afición al juego y el hecho de que Marta, su novia, le haya echado de casa. Ignacio se ofrece a ayudarle durante los cinco días que le faltan para irse... cinco días que cambiarán su vida para siempre.

VALORACIÓN
Notable drama que incide en la atracción que ejercen los opuestos entre sí, y que se aguanta en las interpretaciones de Ulloa y Ugalde

- **DIRECTOR** Antonio Chavarrías
- **INTÉRPRETES** Tristán Ulloa, Unax Ugalde, Elizabeth Cervantes, Joana Rañé, Margarita Minguillón, Hermann Bonnin, Godoy
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano)
- **SUBTÍTULOS** Ninguno
- **EXTRAS** Ninguno

Besando a Jessica Stein

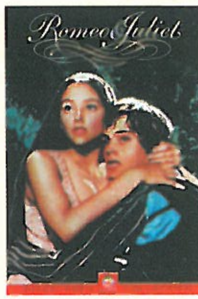


Jessica Stein es una atractiva periodista de éxito de un diario de Nueva York, soltera, heterosexual y de familia judía. Su búsqueda del hombre perfecto es infructuosa, consiguiendo sólo una serie de desastrosas citas que le hacen desesperar. Sin embargo un día lee un anuncio en una sección de "contactos" que le llama la atención... sólo que se trata de una chica, Helen Cooper, con la que conecta inmediatamente e inicia una relación. Pero la vida no será tan fácil ahora que es 'distinta'...

VALORACIÓN
Divertida comedia romántica que se atreve a mostrar el amor entre mujeres, lo que la hace interesante pese a algunos de sus tópicos

- **DIRECTOR** Charles Herman-Wurmfeld
- **INTÉRPRETES** Jennifer Westfeldt, Heather Juergensen, Scott Cohen, Jackie Hoffman, Tovah Feldshuh
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Escenas eliminadas en V.O. con subtítulos

Romeo y Julieta

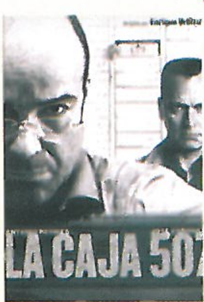


Romeo y Julieta son miembros, respectivamente, de los Montesco y los Capuleto, dos familias rivales que habitan en Verona. Durante el primer baile de Julieta, donde Romeo se cuela para molestar a los Capuleto, los dos jóvenes quedan prendados el uno del otro. Se casan en secreto pero, cuando Romeo mata a Teobaldo, primo de Julieta, después de que éste asesine a su amigo Mercucio, el joven resulta desterrado de Verona y sus familias impedirán que su amor llegue a buen término.

VALORACIÓN
Una de las mejores adaptaciones (si no la mejor) de esta obra de Shakespeare, de impecable fidelidad y un encanto irresistible

- **DIRECTOR** Franco Zeffirelli
- **INTÉRPRETES** Olivia Hussey, Leonard Whiting, Milo O'Shea, Michael York, John McEnery, Pat Heywood, Natasha Parry, Robert Stephens
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Mono (Castellano, inglés, francés, alemán, italiano)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, danés, holandés, finlandés, francés, alemán, griego, italiano, noruego, portugués, sueco, turco
- **EXTRAS** Trailer de cine

La Caja 507



El honrado Modesto es el director de una sucursal bancaria en la Costa del Sol. Un día atracan el banco y, tras reventar las cajas de seguridad, los maleantes le dejan atrapado en la cámara, donde encuentra la caja 507. En ella descubrirá que unos documentos que demuestran que la muerte de su hija, ocurrida hace unos años, no fue accidental como él pensaba hasta ahora. Por otro lado Rafa, un duro expolicía sin escrúpulos, tendrá que recuperar esos papeles sino quiere perder su vida.

VALORACIÓN
Urbizu vuelve a demostrar su talento para el *thriller* gracias a una trama magnética y a unos personajes llenos de matices

- **DIRECTOR** Enrique Urbizu
- **INTÉRPRETES** Antonio Resines, José Coronado, Goya Toledo, Dafne Fernández, Juan Fernández, Miriam Montilla, Sancho Gracia
- **DISTRIBUIDORA** Sogepaq
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano)
- **SUBTÍTULOS** Ninguno
- **EXTRAS** Ninguno

Planet Eggs

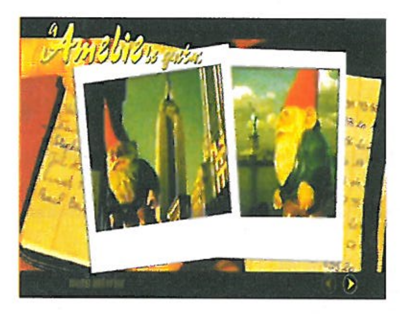
Si quieres saber si tu película preferida contiene algún *easter egg* o, por el contrario, has encontrado alguno y quieres compartirlo con el resto de lectores de *PlanetStation*, ¡escríbenos!

PlanetStation. Editorial Aurum. Ronda Sant Pere 38, (08010) Barcelona. E-mail: planet@ed-aurum.com

Amelie

Soy un Gnomoooo
En el disco de Extras, selecciona Romper el Azúcar Quemado. Cuando entres, aparecerás con la opción Trailer seleccionada: pulsa inmediatamente Derecha y aparecerán tres interrogaciones que te darán acceso a las fotos del viaje por el mundo del gnomo de jardín del padre de Amelie.

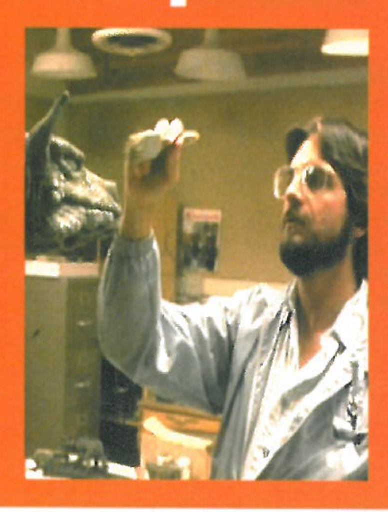
Me gustan las piedras
En el mismo DVD, entra en El Cine e ilumina Making Of. Pulsa Arriba y aparecerán otra vez tres inconfundibles interrogaciones, que en esta ocasión te mostrarán un montaje con las escenas en que Amelie recoge o lanza con mucha gracia piedras planas.





Star Trek III: En busca de Spock

Habla el señor de los efectos
En el disco 2 (el de Bonus Features), escoge la opción El Universo de Star Trek. Allí dentro, baja hasta iluminar la frase Menú Principal y entonces aprieta Derecha. Se iluminará el adorno del templo de Vulcano y seguidamente podrás acceder a un documental en que Ken Ralston, el reputado supervisor de los efectos especiales de la película, explica algunas divertidas anécdotas que sucedieron durante el rodaje de este film.



Resident Evil

Jovovich, te recibimos con alegría
En el DVD de Extras, escoge Navegación Simple. En el menú principal, ponte sobre la opción Making Off V. Cast y pulsa Derecha en tu mando. Se iluminará la frase "Calle 13" a la derecha de la pantalla, y si aceptas podrás ver algunas fotos de Milla Jovovich y Paul Anderson durante la presentación en España del film.



Depredador: Edición Especial

McTiernan y el cine
En el DVD de la película entra en Contenidos Adicionales y, allí, selecciona Menú Principal y pulsa Izquierda. Aparecerá el punto de mira del Depredador y, cuando aceptes, podrás ver una minientrevista con John McTiernan, el director de la película, en que habla de sus ideas sobre el cine.



El Regreso de la Momia

¿Eres tú, Sara?
En el Bonus Disc, entra en Egiptología 201 y, allí, en Una Mirada a la Momificación. Una vez ahí, ilumina la frase Egiptología 201 que verás en la parte inferior de la pantalla y aprieta Izquierda en tu mando. Se iluminará el escorpión dibujado y, si lo seleccionas, podrás ver un reportaje sobre cómo unos científicos momificaron un cadáver según los métodos egipcios.



¡No se vayan todavía, aún hay más!

40 DÍAS Y 40 NOCHES
Universal, 27,02 euros
LAS ÁGUILAS AZULES
20th Century Fox, 24 euros
EL ALQUIMISTA IMPACIENTE
Manga, 23,99 euros
ÁMAME TIERNAMENTE
20th Century Fox, 18 euros
AMERICAN GIRLS
Universal, Alquiler
AMOR CIEGO
20th Century Fox, Alquiler
APACHE
20th Century Fox, 24 euros
APASIONADOS
Manga, Alquiler
ARIZONA BABY
20th Century Fox, 9,99 euros
ARMADA Y PELIGROSA
Lauren, Alquiler
ASESINO EN SERIO
Manga, Alquiler
EL BAILE DE LOS MALDITOS
20th Century Fox, 24 euros
BIG FAT LIAR (GORDO MENTIROSO)
Universal, Alquiler
LOS BLANCOS NO LA SABEN METER
20th Century Fox, 9,99 euros
BLOWN AWAY
20th Century Fox, 9,99 euros
LA BODA DEL MONZÓN
DeAPlaneta, Alquiler
CABALLERO NEGRO
20th Century Fox, Alquiler
EL CASO DE THOMAS CROWN
20th Century Fox, 9,99 euros
CENIZAS Y PÓLVORA
Universal, 27,02 euros
COCCOON
20th Century Fox, 9,99 euros
COMPETENCIA DESLEAL
DeAPlaneta, Alquiler
COSAS QUE DIRÍA CON SÓLO MIRARLA
Universal, 27,02 euros
THE CUBE 2
DeAPlaneta, Alquiler
DEPREDADOR
20th Century Fox, 9,99 euros
DEPREDADOR 2
20th Century Fox, 9,99 euros
EL DESPERTAR DE LA INOCENCIA
Lauren, 18 euros
UN DÍA INOLVIDABLE
20th Century Fox, 9,99 euros
DUELO EN EL ATLÁNTICO
20th Century Fox, 24 euros
ELEGIR UN AMOR
20th Century Fox, 9,99 euros
EN LA CIUDAD SIN LÍMITES
Sogepaq, 27,02 euros
ENTROPY
Manga, Alquiler

ÉRASE UNA VEZ...
Manga, 23,99 euros
EL ESPÍRITU BURLÓN
Filmax, 18 euros
LA ESTRELLA DE FUEGO
20th Century Fox, 18 euros
FRENCH KISS
20th Century Fox, 9,99 euros
FUERZA MÁXIMA
Filmax, 18 euros
FUGITIVOS ENCADENADOS
20th Century Fox, 9,99 euros
FUNERAL EN TEXAS
Filmax, 18 euros
GOSFORD PARK
Lauren, 24,01 euros
UN GRAN AMOR
20th Century Fox, 9,99 euros
LA GUERRA DE HART
20th Century Fox, Alquiler
HECHIZO DEL CORAZÓN
20th Century Fox, 9,99 euros
HUNDID EL BISMARK
20th Century Fox, 24 euros
EL INDÓMITO
20th Century Fox, 18 euros
INUGAMI
DeAPlaneta, Alquiler
INVICTO
Filmax, 18 euros
LA ISLA DESNUDA
Filmax, 18 euros
JENARO EL DE LOS 14
Filmax, 18 euros
JUEGO DE SEDUCCIÓN
Manga, Alquiler
KATE & LEOPOLD
Lauren, 24,01 euros
KUNG POW
20th Century Fox, Alquiler
UN LADRÓN CON ESTILO
Filmax, Alquiler
LOLA VENDE CÁ
Filmax, 18 euros
LUNDI MATIN
DeAPlaneta, Alquiler
MANOLO LA NUIT
Filmax, 18 euros
MYSTIC PIZZA
20th Century Fox, 9,99 euros
LA MOSCA
20th Century Fox, 9,99 euros
NEGLIGENCIA MÉDICA
Paramount, Alquiler
NUBES FLOTANTES
Filmax, 18 euros
THE ORDER
Filmax, Alquiler
PARÍS BIEN VALE UNA MOZA
Filmax, 18 euros
UN PASEO POR LAS NUBES
20th Century Fox, 9,99 euros

LA PLAYA DE LOS GALGOS
Lauren, 18 euros
PIEDRAS
Manga, 23,99 euros
POR SIEMPRE JAMÁS
20th Century Fox, 9,99 euros
EL PRECIO DE LA LIBERTAD
Filmax, Alquiler
THE PRINCESS BLADE
DeAPlaneta, Alquiler
PROMISES
DeAPlaneta, Alquiler
EL PROTECTOR (THE ZOOKEEPER)
DeAPlaneta, Alquiler
UN PUEBLO LLAMADO DANTE'S PEAK
Universal, 27,02 euros
LA PUTA DEL REY
Filmax, 18 euros
QUITTING
Manga, 23,99 euros
LAS REGLAS DEL JUEGO
DeAPlaneta, Alquiler
ROMMEL, EL ZORRO DEL DESIERTO
20th Century Fox, 24 euros
RITUAL
Filmax, Alquiler
SANG-WOO Y SU ABUELA
DeAPlaneta, Alquiler
THE SKULLS 2
Universal, Alquiler
SIEMPRE A TU LADO
20th Century Fox, 9,99 euros
EL SIGNO DEL ASESINO
Filmax, 18 euros
LA SOCIEDAD DE LA LUCHA
Paramount, Alquiler
SÓLO TE TENGO A TI
DeAPlaneta, Alquiler
SÓLO UNA NOCHE
Filmax, Alquiler
STEAL THIS MOVIE!
Filmax, 18 euros
SU MAJESTAD MRS. BROWN
Lauren, 18 euros
SUPER MADEROS
20th Century Fox, Alquiler
SUSANNA
Lauren, 18 euros
STICK UP
Universal, 27,02 euros
UN TOQUE DE INFIDELIDAD
Paramount, 24,01 euros
TRES SOLTEROS Y UNA BODA
Paramount, Alquiler
TWISTER: ED. ESPECIAL
Universal, 27,02 euros
LA ÚLTIMA PATRULLA
Filmax, 18 euros
EL VIAJE DE CAROL
Universal, Alquiler
LA VIRGEN DE LA LUJURIA
Lauren, Alquiler

Ránkings

Los Más Alquilados
(según Blockbuster)

1 Men in Black II
2 Camino a la Perdición
3 K-19: The Widowmaker
4 Toda la Verdad
5 Infiel
6 La Cosa Más Dulce
7 La Máscara del Faraón
8 Ice Age: La Edad de Hielo
9 Lisistrata
10 Monster's Ball

Los Más Vendidos
(según FNAC)

1 Ice Age: La Edad de Hielo
2 Gladiator
3 El Hijo de la Novia
4 Episodio II: El Ataque de los Clones
5 Moulin Rouge
6 Lilo & Stitch
7 El Señor de los Anillos
8 Spider-Man
9 Todo Sobre Mi Madre
10 El Tercer Hombre



FF VII ES MI DIOS

NIGHTMARE (E-MAIL)

Yeeeeeee qué pasa Redacción, tengo unas dudillas que espero que contestéis. Es mi segunda carta y la primera que la envié hace... o más, no la contestasteis.
Lamentamos lo de esa carta no contestada. Precisamente por eso me han vuelto a dar trabajo en la revista, para evitar estos atropellos (aunque también algo ha ayudado a mi vuelta la presión de los vecinos, cansados de escuchar durante tres meses seguidos a un pobre hombre alopécico sollozando "¡¡¡Por favor, dejadme entrar!!!" frente a la puerta de la Redacción).

¿Si llega *Wild Arms 3* estará traducido?
Llegar el juego, ha llegado... Pero mucho nos tememos que estará en el idioma de Benny Hill.

Odio a la Fergó ¿pasa algo?
No, nada aparte de que hemos tenido que esposar a nuestro redactor jefe T-Virus a una voluminosa X-Box para inmovilizarlo y evitar que eliminara fulminantemente tu carta de la sección.

¿Hay alguna forma de matar a Yunalesca en el *FF X* sin objetos que prevengan estados?
Bueno, siempre te queda la opción de utilizar elementos y magias que te curen de ceguera, mudez, zombi y demás estados utilizando personajes que obtengan turno con rapidez... pero es mucho más cómodo prevenir esos estados desde el principio y centrarse en "darle caña". Eso sí, te aconsejamos tener al menos un personaje en estado zombi (como el Papa de Roma, vamos) por si lanza su ataque Mega Death.

¿ Se confirma ese tal *FFVII-2* (*FFVII* es mi Dios)?
¿Y Cloud su profeta en la Tierra? Pues no, de momento no hay nada nuevo sobre el tema. Deberás dirigir tu culto sagrado a *FF X-2*, aunque de momento está por confirmar si Yuna es una Virgen. De todas maneras tras su revolcón acuático con Tidus (¿será pariente del Matías ése de *Gran Hermano*?) no pondríamos la mano en el fuego.

Tengo el *GTA: Vice City* y me encanta pero es condenadamente difícil en algunas misiones (viva los trucos que me ayudaron mucho).
Ciertamente este juego a veces es más difícil que depilarle el pecho a King Kong, pero ya se sabe que con nuestros trucos, *Planet* te puede ayudar.

¿Qué paso con el coche de Drako (esta pregunta *pal* Holybear)?
Bueno ahora que soy yo, Drako en persona, quien contesta las cartas deja que te conteste yo mismo (además Holybear está indispuesto tras tragarse dos docenas de CD's... y eso que le advertimos que aunque pusiera "Las Ketchup" en la portada no se podían poner dentro de la hamburguesa). Hace tiempo que el Drakomóvil me abandonó para hacer de doble del Coche Fantástico en las escenas de riesgo... Aunque originalmente el Drakomóvil era blanco y en cambio el utilitario del inefable Michael Knight sea negro, tras doce años de intensivo uso sin haberle rozado una gota de agua en la chapa apenas se notan diferencia entre ambos.

Bueno os dejo... no, no digáis nada ¡snif! siempre podremos ser amigos.
Primero Van Gaal abandona el país y ahora tú nos dejas también... ¡que alguien traiga champán! Es broma, es broma... puedes volver siempre que quieras. Y Van Gaal también (en la Redacción tenemos una vacante ahora que el perro guardián ha dimitido).

Firmado: Nightmare (Es *my* apodo).
Qué triste es escribir sin dar la cara con el nombre auténtico... ¿no es cierto T-Virus, Snatcher, Holybear, Kain...?









JUGADORA SIN VERGÜENZA

MERCHE VIDAL (MADRID)

Hola, os escribo por primera vez aunque os compro desde que empezasteis en el número 1. Desde entonces me encanta la revista porque informáis y nos divertís haciéndolo. Tuvisteis una temporada en que os parecíais a las otras revistas del sector, pero conseguisteis remontar esa etapa. ¡Seguid así!
Di que sí, que nuestra revista tiene más arte que el currículum de Leonardo Da Vinci.

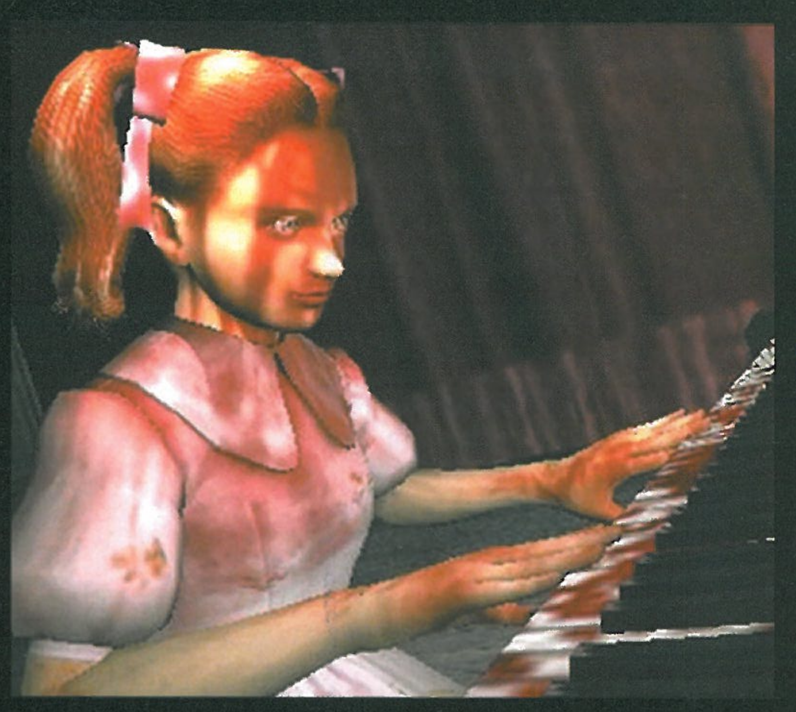
Tengo 41 años y no me avergüenza decir que juego a la Play, primero la 1 y ahora a la 2.
Guau... 41 años, podrías ser... ¿nuestra hermana mayor? Ahora en serio, si la gente considera más 'normal' que a los 40 se vean cosas como *La Isla de los FamoSOS* que jugar a *Metal Gear Solid 2* es que hay algo que no funciona en nuestra civilización.

Y ahora unas preguntas: ¿Publicáis todos los trucos de los juegos o si no están en la revista es que no existen?
Publicamos todos los trucos que sabemos, especialmente de los juegos que se editan en nuestro país, como es lógico. Evidentemente puede haber alguno que se nos escape, pero normalmente si no aparecen trucos de un juego medianamente conocido es que pasa lo mismo que con la defensa del Barça: simplemente no existe.

¿De verdad creéis que lo del juego *on-line* va a triunfar en España?
Bueno, todo dependerá en gran parte lo bueno que sea el servicio y sobre todo de lo cueste al usuario. Si para jugar partidas *on-line* a títulos como *Final Fantasy XI* tenemos que pasar más hambre que una pulga en un peluche de Mimosín evidentemente no le auguramos un éxito masivo... pero bueno, esperemos que las cosas se hagan bien.

¿De verdad son tan buenas las cervezas en el bar que váis o es sólo porque os fian? Sin más se despide una incondicional de *PlanetStation*.
Qué va, qué va... es una cerveza negra buenísima de importación, con mucho cuerpo y baratísima: 20 centimos de nada la garrafa. Es de la marca "Prestige", si no nos falla la memoria.





JUGANDO CON MIEDO

FRANCISCO JOSÉ FUENTES (JAÉN)

¡Hola gente! Os diría que "sois la mejor revista" y todo eso, lo que pasa es que ya aburre un poco...
No te sientas cohibido por decirlo siempre que quieras. Y hablando de cohibir... ¿sabías que hay un tipo de puro que se llama "Cohibas"? ¿Y sabes que nuestro director Snatcher se pirra por fumarse algo que no sea manzanilla envuelta con el papel del manual de instrucciones de los *Army Men*? ¿No te da eso ninguna idea? ¿Eeeeeeh?

Bueno, al grano. ¿Va a salir para PS2 el *Final Fantasy* que ha hecho Square para GC?
En principio Square quiere mantener las entregas para ambas consolas completamente separadas. Lo que significa que nosotros no disfrutaremos de *FF: Crystal Chronicle*... pero también que los fanáticos del 'Cubo' se perderán *FF X*, *FF X-2*, *FF XI* y *FF XII*. Resumiendo, en el marcador simultáneo: GameCube 1 - PS2 4. Devolvemos la conexión a nuestros estudios centrales.

¿Qué juegos de miedo podremos disfrutar en este 2003?
Bueno, pues suponemos que los más esperados actualmente son *Silent Hill 3* (no te pierdas nuestra impresionante previa) y *Biohazard Network* (conocido popularmente por aquí como *Resident Evil Online*), aunque este último seguramente llegará a Europa en el 2004. De todas maneras te aconsejamos que no pierdas de vista a *Clock Tower 3*, la última entrega de una saga pionera del horror videojueguil, ahora editada por Capcom, lo que nos hace pensar en que se promocionará como es debido en nuestro continente. *Devil May Cry 2* en teoría es más bien un juego de acción gótica, pero os aseguramos que más de un fan de la primera parte pegará un grito de angustia y horror al jugar con él... ya os explicaremos más detalladamente el por qué cuando toque hacer el análisis.

PD: Espero que me publiquéis esta carta y mi dibujo.
¡Tus posdatas son órdenes para nosotros!









SE ME RESISTEN LOS MALOS DE *FF*

SHANA (E-MAIL)

Hola soy Shana, tengo 13 y necesito vuestra ayuda en unas cositas, también sois la mejor revista del mundo.
¡Eso es mentira! Somos la mejor revista... ¡DEL UNIVERSO! ¡¡¡JA, JA, JA!!! [Nota de la dirección: nuestro compañero Drako contesta las cartas gracias al programa europeo BEODO (Búsqueda de Empleo Ocasional de Desequilibrados Ordinarios), así que no tengáis en cuenta sus delirios cuando le falle la medicación].

Mi Play 2 no funciona con varios juegos, como los de la Playstation ¿qué creeis que le ha podido pasar (me cabreo cuando le sucede a un buen juego)?
Nuestra primera sugerencia es que limpies los CD's/DVD's con productos indicados para ello (por experiencia te decimos que tener lonchas de chorizo adheridos en su superficie, o bien intentarlos limpiar a fondo con estropajo y salfumán no conduce a nada bueno). Si los problemas persisten entonces llama al teléfono de atención al cliente para usuarios de PlayStation (902.102.102), porque igual tu consola tiene algún problemilla técnico.

En *Kingdom Hearts* no me cargo a Sefirot, está *mu* chungo pero sólo le quito *ná*, tengo la penúltima arma y me cargué al monstruo de seis brazos en Arabia. ¿Podríais darme algún truquito para cargármelo?
Bueno, te podemos decir que si no estás a un nivel mayor de 65 no podrás ni toserle en la espada, y aún así te será difícil. En cambio si te enfrentas a él con un nivel 85 o 90 la cosa será coser y cantar. Eso sí: equípate sólo con elixires si quieres llegar viva al final.

Bueno esta pregunta es un poco vieja y tambien un rumor que creo que es verdad ¿es verdad que en *FFVII* se puede conseguir a Sefirot? Dicen que necesitas 35 soldaditos y la espada de Sefirot que se consigue en Gold Saucer. Yo la tengo y tambien 22 soldaditos.
Nos sorprende mucho que tengas 22 soldaditos 1/35... Porque en el juego sólo hay 12 si no nos falla la memoria. De lo que estamos seguros es que NO sirve para tener a Sefirot en tu equipo. En teoría esas colección de soldados sirve, al completarse, para no tener que pagar en las batallas de Fort Condor, pero tenemos de reconocer que nunca nos molestamos en comprobarlo en su día (si hubiera servido para no pagar en el Bar Budo, sería otro cantar).

Y en *FFIX*, el ca*on de Ozma me hace Hecatombe y ¡fun! a la mi**da. Un día utilicé lo que reduce a la mitad sombra y me quedaba poquísimo de vida ¿CÓMO ME CARGO AL CA***ON DE OZMA? Estoy *desesperá*.**
Pues hay que reconocer que para matar a Ozma, el enemigo más difícil del juego, hay un factor muy determinante: la suerte pura y dura. Ciertamente si no tienes como mínimo tus personajes a nivel 70 y no cuentas con ataques de 9999 puntos de daño la cosa es directamente imposible, pero es que si al bueno de Ozma le da por enlazar ataques devastadores ni con un nivel 99 se puede ganar. La solución es probar una y otra vez hasta que haya suerte. También puede ayudar encontrar a los 9 'espíritus' que hay en el juego (ésos que te piden unos ítems en concretos en las batallas sin luchar), ya que te permitirán llegar con tus ataques 'normales' a Ozma. Pese a todo, lo dicho: lo tienes más complicado que Drácula intentando pillar bronceado.

Bueno, os daría una botellita de whisky pero esto es un e-mail así que os la compráis vosotros, chicos. Hasta otra.
OK, pásanos tu número de VISA en otro e-mail y cargaremos la botella a tu cuenta junto con un juego de pelucas para las 'brillantes' mentes de la Redacción al completo.

PS2 SIN *SYPHON*
CHRISTIAN GARCÍA (E-MAIL)

¡Hola! Tengo varias dudas que me gustaría que me resolviérais.
¿Para cuando un inicio de carta más prometedor? Tipo "¡Hola! Tengo varias hermanas solteras que me gustaría que conociérais" o bien "¡Hola! Tengo varias botellas que me gustaría que vaciárais".

¿Hay alguna posibilidad de que salga algún dia el fantastico *Chrono Cross* por estos lares?
Bueno, no hay nada imposible en esta vida por muy descabellado que suene (y ahí están las ediciones europeas de *FF IV*, *V* y *VI* o la publicación del disco de Juan Camus de *Operación Triunfo* para demostrarlo)... pero apostaríamos nuestra colección de fotos picantes de Angeline Jolie a que semejante obra maestra no va a llegar a Europa a estas alturas.

¿Y *Grandia Xtreme*?
Esta tercera parte oficiosa de *Grandia* sí que tiene bastantes más posibilidades de llegar a Europa (de hecho no cesan de circular rumores sobre ello). Además las dos primeras entregas se editaron, así que no vemos por qué no puede llegar, sobre todo con la fusión Enix-Square.

Otra cosa. Ya que Square se ha decidido a reeditar para PSX los *FFI* y *FFII*, ¿lo harán tambien con el *FFIII*?
La verdad es que no deja de ser curioso que se hayan editado para PS One todos los capítulos de la saga del *I* al *IX*... a excepción del tercero. ¿Será por qué en Estados Unidos se llamó *FF III* a *FF VI* cuando apareció en Super Nintendo y eso puede confundir al público? De todas maneras, lo lógico sería que acabara apareciendo, pero no hay noticias oficiales al respecto.

¿Para cuándo *Breath of Fire V*, *Xenosaga* y *Unlimited SaGa* en España?
Breath Of Fire V está confirmado para este año en Europa. *Xenosaga* también tiene muchas posibilidades de aparecer este año, e incluso se está barajando su posible traducción multilingüe. De *Unlimited SaGa* no se sabe mucho sobre su edición europea, aunque se editará esta primavera en USA y, en teoría, debería llegar a finales de año por estos lares.

¿Se sabe algo de un posible *Syphon Filter 4*?
No mucho, la verdad, y nosotros ya empezamos a sentir cierta tristeza al ver cómo la saga no salta a los 128 bits. Estamos tan deprimidos que ya no ponemos nunca "sifón" al whisky porque nos hace recordar tamaña injusticia (¡felicidades!... habéis sido testigos del chiste más pésimo del mes). Sólo hay un pequeño rumor sobre su planificación cara a finales de este año. A ver si en el E3 se confirma. De todas maneras, mientras puedes quitarte el mono de la acción militar-sigilosa con el muy próximo *Splinter Cell*.

¿Y de *Medievil 3*?
Los programadores de esta saga han estado muy ocupados con el notable *Primal*, pero quizá ahora Sir Daniel Fortesque salga del paro, que buena falta le hace... Pasa tanta hambre que el pobre está en los huesos.











¿PC PARA PODER JUGAR *ON-LINE*?
JONATHAN FELGAR (L'HOSPITALET DE LLOBREGAT)

Hola *Planetmaníacos* y bla, bla, bla (para ahorrarse peloteo). Quería haceros unas preguntas.
Hola Jonathan y bla, bla, bla (para ahorrarnos curro, ¿a quién vamos a engañar?).

¿Qué sabéis sobre *Digimon* para PS2?
Pues que no hay nada confirmado de momento, pero que no dudamos que tarde o temprano darán el salto desde PS One... mientras que la infancia siga consumiendo mascotas digitales como si les fuera la vida en ello. En fin, tampoco lo vamos a criticar: ojalá a Raulito le hubieran comprado un MetalGreymon en vez del disco de David Civera...

¿Para jugar *on-line* se necesitará o no un ordenador? Porque yo no lo tengo.
Tranquilo, que no necesitas ordenador, ni tampoco echarte estiércol por encima para estar 'abonado' al servicio. Bastará con que te compres el kit para conexión vía Ethernet de PlayStation 2 para tener acceso a la red.

¿Qué es mejor, comprarse *FIFA 2003* o *PES 2* o esperar hasta *FIFA 2004* o *PES 3*?
Qué va, qué va... Lo mejor es esperar hasta que aparezca el *FIFA 2006* en PlayStation 3. Mira Jonathan: si te apetece jugar a fútbol en tu consola, cómprate ya *PES 2* o *FIFA 2003* y disfrútalos.

Ahora que ya sé la puntuación de *WRC II: Extreme*, ¿cuál es el mejor juego de rallies?
Felicidades por saber la puntuación. Si pides nuestra opinión sobre cuál es mejor, te diremos que la cosa está entre este juego y *Colin McRae 3*. *WRC II* tiene mejores gráficos en los circuitos y cuenta con una licencia oficial del campeonato, mientras que *Colin McRae* tiene unos coches hiperdetallados (e hiperabollables) y una conducción más realista. Tú eliges, aunque quizá nos decantemos un poco más por el bueno de *Colin*.

¿Tenéis alguna información más sobre *GT4*?
Pues que entre las opciones *on-line* se incluirá una para bajarse desde la red nuevos componentes y vehículos (no, aún no se ha confirmado si el Drakomóvil estará entre ellos, aunque lo vemos difícil teniendo en cuenta que todos los coches de la saga brillan más que los 'piños' de Tony Santos).

¿Sabéis cuanto costará más o menos la PS3 cuando salga?
Si lo supiéramos no estaríamos trabajando aquí, sino haciendo de *Rappeles* privados para Bill Gates.

¿Para cuando una guía de *GT3*?
Pues hace más de un año que la sacamos... ¡A ver si estudiamos menos y leemos más la *Planet*! (Estooo... chicos, mejor no enseñéis esta frase a vuestros padres). La guía apareció en los números 34 y 35 de la revista, y puedes pedir dichos números en el teléfono 93.654.40.61.





ROL EN ESPAÑOL

SARA DE LA PINTA (E-MAIL)

Hola chicos ¿qué tal?
Muy contentos. Nos han ofrecido un contrato millonario en la peli *El 'Planet' de los Simios*: los productores nos han dicho que se van a ahorrar una pasta en maquillaje...

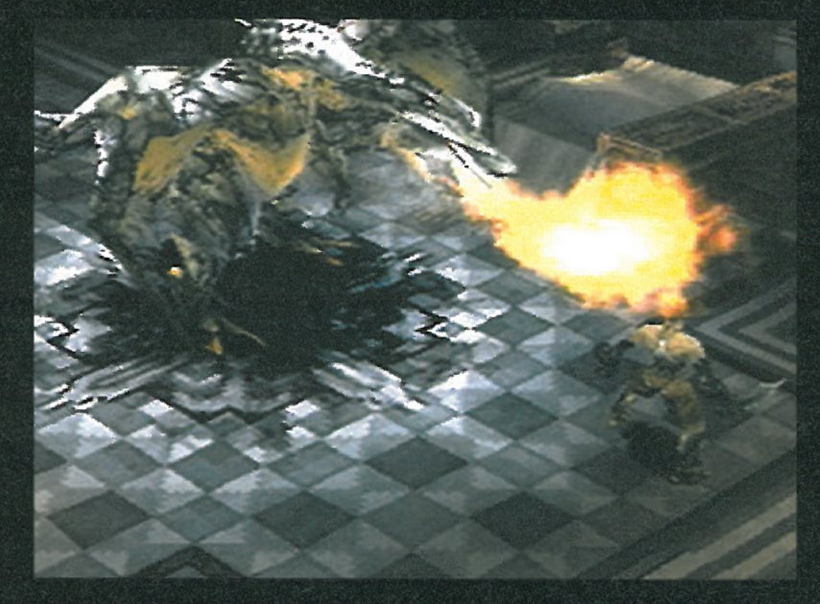
Bueno, me voy a pasar todo el rollo del peloteo porque es el quinto e-mail que os mando y nunca me contestáis, así que...
Sí, bueno tú pasa de pelotearnos y tendrás menos futuro en esta sección que Frodo Bolsón en la NBA... No, en serio, no es necesario que nos pelotees para salir, con un buen soborno nos basta y nos sobra.

Lo primero. ¿Sabéis de algún juego en español de rol para la PS One y que no sea el *Final Fantasy*? ¿Cuál me recomendais?
Hmmm... ¿Qué tal *The Legend Of Dragoon*? No llega al nivel de un *FF* pero es largo, entretenido y los textos son más españoles que las oscuras patillas de la Pantoja.

¿Y en inglés? A ser posible uno que me entere de algo.
Bueno, de los que se han editado en España te podemos recomendar el primer *Grandia* (inglés bastante asequible) o *Vagrant Story* (es recomendable el uso de diccionario o bien hacerse con los servicios de un exempleado de Opening, ahora *necesitadines* de trabajo). También podrías echarle un vistazo a la saga *Suikoden*... y, aunque no se haya editado en España, no puedes perderte el casi imprescindible *Chrono Cross*.

¿Me podéis dar un consejo para cargarme a Artemisa en el *FFVIII* que no sean las sales heroicas?
Bueno, la estrategia básica para cargarte a Artemisa es tener a un grupo de tres o cuatro personajes muy bien preparados y con todos los guardianes enlazados, mientras que si los demás te aparecen en batalla (por aquello de que el equipo se forma aleatoriamente) es mejor dejarlos morir y sustituirlos sin remordimiento cual Van Gaal en el Barcelona. También es muy recomendable que uno de los personajes pueda utilizar objetos... Un megaelixir en el momento adecuado te puede sacar de más de un apuro.

Gracias por *tóo* (sic.) majos.
De *náa* (resic.) mujer.



YOJIMBO DEBE MORIR

DAVID RICONDO (SANTANDER)

Saludos desde el norte, espero que me contestéis porque estoy desesperado por saber lo que no sé.
Estupendo, y ya que estás en el norte, ¿podrías indicarnos por donde cae? Es que hace tiempo que nos dicen que esta Redacción ha "perdido el norte".

Decidme todo lo que sepáis de *MGS 3: The Patriots.*
A ver, lo único que se sabe realmente seguro de la tercera entrega de *Metal Gear* es que será presentada a bombo y platillo en el festival E3 de Los Ángeles. También es bastante probable que Raiden no aparezca en el juego y que Kojima no tenga una implicación tan directa en él aunque siga 'apadrinando' el proyecto. Los últimos rumores apuntan a que Micro$oft ha intentado tentar a Konami para que el juego sea exclusivo para X-Box... aunque al final Bill Gates y sus alegres cheques han fracasado en las negociaciones. Al parecer el factor de que en Japón la X-Box haya tenido menos éxito que el Biomanán en casa de Pavarotti ha hecho que Konami sólo haya aceptado sacar su juego un poco antes en la consola de Micro$oft, para luego hacer versiones para las demás al estilo de lo que ha pasado con *Splinter Cell*.

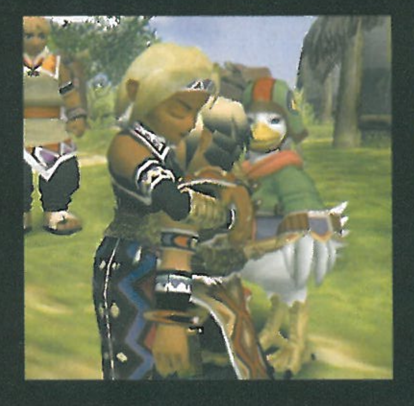
Sobre *FF X*. He derrotado a todos los eones oscuros pero hay uno que me vuelve a aparecer, que es Yojimbo. Le he llegado a matar hasta cuatro veces seguidas y en la misma cueva sin guardar y sin salir de ella. A continuación miro a ver si hay nuevo destino en el barco volador. Salgo y entro y me vuelve a aparecer, le vuelvo a vencer y todavía no me sale el nuevo destino. ¿Qué debo hacer para que me salga?
Pues la cosa consiste en matar al Yojimbo Oscuro no una, ni dos, ni tres... sino ¡cinco veces seguidas! Puedes grabar entre combate y combate, pero ten en cuenta que si abandonas y vuelves a cargar tendrás que empezar otra vez de cero igualmente, así que ve a los puntos de grabación sólo para recuperar a tu equipo si hace falta.

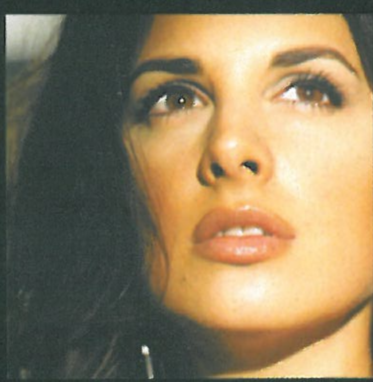
¿*Devil May Cry* Platinum está doblado al castellano?
Las versiones Platinum de los juegos son exactamente las mismas que las no Platinum, cambiando el diseño de la carátula y el precio, claro. Así que, teniendo en cuenta que en su primera edición el juego tenía voces en inglés con subtítulos en castellano, mucho nos tememos que Dante seguirá hablando anglosajón, a menos que unos gnomos bondadosos lo hayan traducido una noche sin que el editor se haya dado cuenta.

Espero que *Splinter Cell* no sea del todo exclusivo para X-Box. Seguro que si lo sacaran para PS2 arrasaría, porque me han dicho que es demasiado bueno e incluso mejor que *MGS 2*. ¿Es eso cierto?
Splinter Cell ha sido 'exclusivo' para X-Box apenas unos meses. Ahora ya se sabe que saldrá en PlayStation 2, GameCube, PC, Game Boy Advance... Vamos que, a la que nos descuidemos, lo podremos jugar en Nintendo 64, Dreamcast, Spectrum y hasta en las máquinas de tabaco. Respecto a si es mejor que *MGS 2*... Bueno, para gustos los colores. *Splinter Cell* es superior en algunos aspectos técnicos como la iluminación en tiempo real (al fin y al cabo es un juego más nuevo), pero *MGS 2* sigue imbatible en aspectos como las animaciones, la inmersión del jugador en la historia, el carisma de sus personajes... eso sin olvidar que la saga *Metal Gear* inventó el género que ahora *Splinter Cell* explota.

Decidme un juego bueno, bueno o muy bueno, con buenos gráficos doblado al castellano y con argumento sólido. Vamos, que sea un juego digno para mi colección.
Pues *Primal* por ejemplo es un juego muy bueno, con un interesante argumento, gráficos muy sólidos y un doblaje de puro lujo. Aunque si buscas una obra maestra te recomendamos *GTA: Vice City*, aunque las voces sólo estén subtituladas al castellano.

Por favor, contestadme esta carta o me obligarán a jugar a '*Barbie and Hugo Recogen Margaritas en el Campo*'. ¡Os lo suplico!
Eso es lo más cruel que hemos oído desde que a Naranjito le regalaron un exprimidor por su cumpleaños. Denunciaremos el caso a Amnistía Internacional (si no nos denuncian antes ellos por decir semejante barbaridad sobre Naranjito).





ROLEANDO CON 21 TACOS

JOSÉ (E-MAIL)

Hola *planetstationeros*, soy José desde Barcelona, de 21 tacos.
Bueno, si piensas que diciendo tu edad nosotros confesaremos la nuestra vas listo. Sólo diremos que tenemos más 'tacos' que los que suelta Coto Matamoros en *Crónicas Marcianas*.

He leido por ahí en Internet que no va a salir el *Suikoden 3* en Europa. ¡¡Mi juego más deseado!! ¡¡Pero por favor!!. ¿Podéis contestarme a esto?
Por lo que sabemos se rumoreaba que *Suikoden 3* llegaría a nuestro continente durante el primer trimestre de este año, pero en el *planning* de Konami para este periodo no aparece por ninguna parte, aunque tampoco se ha confirmado definitivamente que no va a llegar más adelante. Ánimo, que siempre tienes más posibilidades tú que nuestro redactor jefe T-Virus cuyo juego más 'deseado' es el *Nuria Fergó's Strip Poker*.

¿El *Dark Cloud 2* será muy parecido a la primera parte? Porque a mí me aburría eso de tener que estar constantemente reparando las armas y bebiendo agua, ya tenía bastante con cuidar de los puntos de vida.
Sí, *Dark Chronicle* será bastante parecido a su antecesor (al menos en mecánica, ya que sus gráficos en *cel shading* lucen mucho más), aunque los programadores prometen mayores posibilidades y movimientos en los combates para que no sean tan repetitivos. Respecto a lo de beber agua y demás aún no sabemos a ciencia cierta si se repetirá, pero a nosotros nos gustaba ese detalle de realismo (el redactor Kain mismo no puede dar más de diez pasos sin entrar en un bar a tomar una cervecilla).

No entiendo muy bien cómo funciona el *Dynasty Tactics*. ¿Es tipo *Ring of Red* o *Ogre Battle*, con algunas que otras cosas roleras, o es de estrategia pura y dura a lo *Kessen*?
Ni una cosa ni la otra. Es estrategia con casillas a lo *Ogre Battle*, pero sin sus toques roleros y más cercano a *Kessen* (incluyendo las inevitables escenas de batalla épica en CG). Pero no nos preguntes cómo funciona a nosotros, porque esos juegos de pensar se nos atragantan un poco. Fíjate que a nuestro director Snatcher le regalaron estas Navidades un juego de ajedrez y aún no hemos descubierto por dónde se le ponen las pilas a los alfiles...

¿Qué podeis decirme del juego *Drag or Dragoon* de Enix (no sé si se escribe así, pero bueno)?
En realidad se llama *Drag-On Dragoon*, y se trata de una aventura en las que hay fases con disparos que recuerdan muy sospechosamente el famoso *Panzer Dragoon* de Sega. De momento no podemos dar muchos más detalles más de los que dijimos en nuestro Planeta Japón del número 50, porque apenas se han visto unos vídeos del juego.

Supongo que se nota cual es mi género favorito, ¿no? Por lo que estuve encantado con el reportaje de rol que hicisteis.
Nos alegra que te haya gustado. Sin embargo no nos dejan hacer un reportaje con el género favorito de la redacción: el género femenino.

Bueno, pues ya está, y si tenéis ojeras hasta los tobillos de tanta alcoholemia mejor, ¿no? *See you.*
Bueno, para nosotros siempre es Navidad... Cuando nos ve la gente del barrio siempre cantan villancicos. Normalmente ése de "Y beeeeeben, y beeeeben y vuelven a bebeeeeer, los *Planet* en el Buuuuudo por a la Play perdeeeeeer".

UN LECTOR CON MUUUCHAS DUDAS

JOSÉ MANUEL GARCÍA (TARIFA, CÁDIZ)

Me llamo José Manuel, tengo 16 años y soy fanático de los juegos. No puedo decir que la revista sea la mejor del mundo porque no conozco todas las demás, pero es muy buena y mejor que otras.
Es como nosotros, que no podemos decir que Catherine Zeta Jones es la mujer más guapa del mundo porque no conocemos a todas las demás (¡sí, lectora de *Planet*!... tú puedes ayudarnos a salir de la duda enviando tu sugerente foto en bikini a la Redacción).

Además se explican muy bien los juegos, se consiguen regalos con dibujos y es facilísimo que se puedan mandar dudas a la revista tan fácilmente.
Vamos, que somos el chollo más grande desde que el Dr. Frankenstein utilizó el pararrayos para ahorrarse la factura de la luz.

Quiero saber toda la información y trucos posibles de *Kingdom Hearts, DB Z: Budokai, Moto GP, Lotus Challenge, El Imperio del Fuego, Rachet & Clank* y *Dark Cloud.* ¿Son una buena elección?
Teniendo en cuenta que estamos en la última página de la sección y todos esos trucos e información ocuparían unas 20 páginas, te remitimos al segundo volumen de nuestra *Enciclopedia de los Trucos* (dedicado a los juegos de PS2) que aparecerá con la siguiente *PlanetStation.*

¿Podríais recomendarme los mejores juegos (PS2) de mayor a menor, puntuación buena y de estas categorías: beat'em-ups, deportivos, carreras, shoot'em-ups, RPG's, plataformas, aventuras, puzzle y estrategia, acción y varios?
Amigo José Manuel, ya sabemos que las Matemáticas son una materia la mar de difícil, pero te recomendamos que le eches un vistazo a nuestra sección Escaparate y busques los juegos que tienen al lado un numerito más alto (y no nos referimos al precio): ésos son los mejores para nosotros.

¿Qué significa "beat'em-ups", "shoot'em-ups", "RPG's" y "*FFX*"?
¿¿¿O sea que primero pides que te recomendemos un buen beat'em up y luego nos preguntas qué es un beat'em up (¡¡¡¡!!!!)??? Ésta es la situación más absurda que se ha dado en *Planet* desde que se estropeó la calefacción y el director Snatcher intentó compensarlo fumando tres paquetes de cigarrillos simultáneamente para producir calor (si alguien tiene un pulmón de sobras, por favor, que lo envíe). En fin, vayamos con las respuestas: "beat'em-up" se refiere al género de juegos de lucha, "shoot'em-up" al de disparos, "RPG's" a los juegos de rol y *FF X* son las iniciales del (grandísimo) juego *Final Fantasy X.*

Bueno, felices fiestas y año 2003 a todos los miembros de la revista y usuarios. ¡*PLANETSTATION* LA MEJOR! Ale, pues ahora podréis coger mi carta por favor, es que necesito esa información. Buena suerte. Adiós.
¿Qué mejor que este mensaje cargado de optimismo y buen rollo para cerrar la sección? Gracias a ti, majete, por participar en la revista.

EL GALLINERO

¡*KE BIBA* LA PLAY!

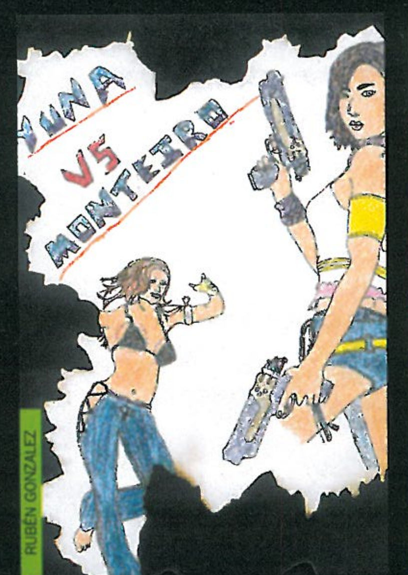
JONATHAN MONREAL (E-MAIL)

Estoy arto de ke agan esa p**as consolas ke no superaran a la ps2 pa ke co***es malgastan dinero para ke le pasen igual ke a la nintendo 64 te fijabas en el librito de compras del centro mail y cada mes le restabanh una oja asta ke desaparecio lo mismo le ocurrira a la game cube y xbox la x-box ke sirve de taburete y la game cube sirve para adornar el comedor por ke copian la idea del metal gear con el splinter cell bueno pffff pero ke es esto bueno adios y arriva la ps2 **(Todo el párrafo es un gran sic.)**

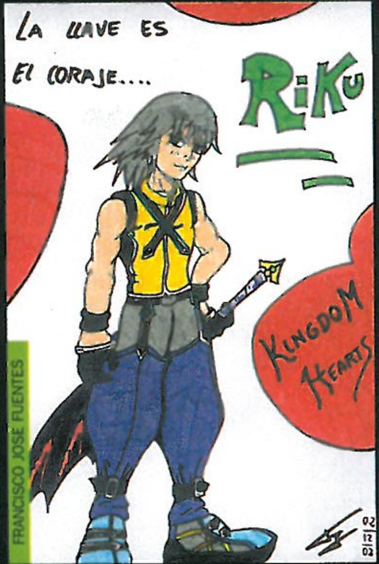
¡BASTA DE GUÍAS "PUNTERAS"!

MERCHE VIDAL (MADRID)

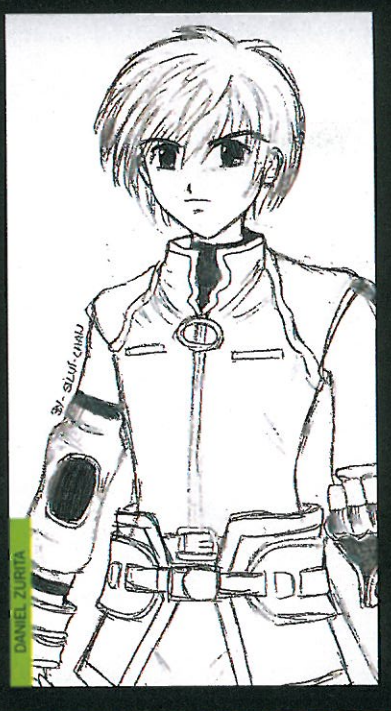
Me encantan vuestras guías de los juegos, pero os haría un ruego: no hagáis una guía del mismo juego que todas las demás revistas o, por lo menos, esos juegos que no son tan 'punteros' pero también compramos. Me gustaría que también le dedicarais un poco de vuestro tiempo.

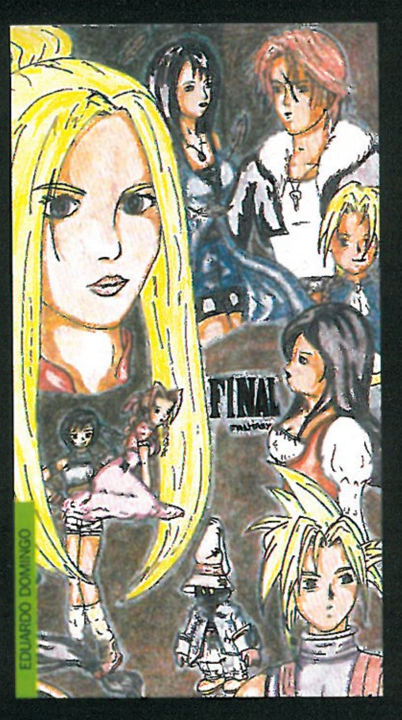


RUBÉN GONZALEZ



FRANCISCO JOSÉ FUENTES


DANIEL ZURITA



EDUARDO DOMINGO


ALFREDO LOZANO







JOSÉ DAVID HERNÁNDEZ




ANA ZAFRA

¡GANADORA!
MANDO PLAYSTATION 2

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)



FINAL FANTASY IX (PS ONE)

La Novena Fantasía de Square continúa dando guerra a los jugones de todo el mundo. Nuestra lectora **Elba Cantallops** nos pregunta sobre los dos finales del mítico RPG de Square. Pues bien Elba, si conservas el martillo en lugar de dárselo a Hades, y lo tienes al final del juego, la secuencia será ligeramente diferente... aunque en ningún caso se puede hablar de dos finales, sino de una ligera variación.

Por su lado, nuestro lector **Jorge Raso** nos pregunta vía e-mail como conseguir la segunda grava volátil (la primera la consigues de Hades). Pues bien Jorge, esperamos que te apetezca darle al pico con tu chocobo, porque dicha grava se esconde en la Isla Exterior 2, y para conseguirla necesitarás... la chocografía correspondiente, por supuesto.





TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (PS ONE)

Desde luego, no se os escapa ni una. Algunos avispados lectores nos han informado que los trucos de este juego, publicados allá por el número 37 de la revista (hace un añito y dos meses de nada), no funcionaban todo lo bien que cabría desear. Vamos, que no funcionaban y punto. Después de obligar al responsable de tamaño error a hacernos un resumen de toda la temporada de *Noche de Fiesta*, os ofrecemos unos trucos para este juego que SÍ funcionan (palabrita del niño Jesús).

Barra de especial siempre llena
Aprieta **Start** para pausar el juego y mantén presionado **L1** mientras tecleas ▲, →, ↑, ■, ▲, →, ↑, ■, ▲. El menú de pausa temblará para señalar que la entrada del código ha sido correcta. Otro modo de realizar este truco es completar todos los objetivos del juego y conseguir medallas de oro en las tres competiciones cinco veces en el modo carrera con un *skater* diferente cada vez.

Modo Turbo
Aprieta **Start** para pausar el juego y mantén presionado L1 mientras tecleas ←, ↑, ■, ▲. El menú de pausa temblará para señalar que la entrada del código ha sido correcta. Tu *skater* irá ahora a toda velocidad.



Cámara lenta
Aprieta **Start** para pausar el juego y mantén presionado L1 mientras tecleas ←, ←, ↑, ←, ←, ↑, ✖. El menú de pausa temblará para señalar que la entrada del código ha sido correcta. A partir de ahora, tu *skater* realizará los trucos a cámara lenta, como si de un personaje de *Matrix* se tratara.

Puntos extra
Aprieta **Start** para pausar el juego y mantén presionado L1 mientras tecleas ■, ●, →, ■, ●, →, ■, ●, → El nivel acabará con 10.000 añadidos a tu marcador.

Balance perfecto
Aprieta **Start** para pausar el juego y mantén presionado L1 mientras tecleas ■, ▲, ↑, ↓, →, ↑, ■, ▲. El menú de pausa temblará para señalar que la entrada del código ha sido correcta. A partir de ahora no perderás el equilibrio ni en los *manuals*, ni en los *grindeos*, ni con ningún truco.

Modo Stud
Aprieta **Start** para pausar el juego y mantén presionado L1 mientras tecleas ■, →, ↑, ■, ▲, →, ↑, ■, ▲. El menú de pausa temblará para señalar que la entrada del código ha sido efectuada de forma correcta. Todas tus estadísticas estarán a partir de entonces a nivel 10 (aunque en la pantalla de las mismas no pase).









RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

El mejor episodio de la saga de *survival horrors* por antonomasia sigue dando guerra a los jugones de todo el mundo. En este caso es **Claudio** de Palma de Mallorca, quien nos pide ayuda para resolver el puzzle de los cuadros, ése en el que hay que revelar al "verdadero maestro". La solución consiste en apretar por orden los interruptores que hay bajo los cuadros de cada miembro de la familia Ashford, en orden cronológico.
Como tampoco queremos hacerte pensar más de la cuenta, aquí tienes el orden correcto:

1. Lady Verónica Ashford (La única mujer)
2. Lord Stanley Ashford (El hombre de los gemelos)
3. Lord Thomas Ashford (El pelirrojo que está solo)
4. Lord Arthur Ashford (Con un plato al fondo)
5. Lord Edward Ashford (Sosteniendo un libro)
6. Lord Alexander Ashford (Junto a una vela)





THE MARK OF KRI

Rau invulnerable
Aquí tienes un código que hará que tu chicarrón del norte (o de donde sea) se ría de los golpes de sus enemigos: ■, ●, ✖, ■, ●, ■, ✖, ●, ✖, ■, ●, ✖. Bastará con que lo introduzcas en la pantalla de "Aprieta Start": Rau dirá "Fahuu" para confirmar que lo has hecho bien. Ahora podrás ir al sabio en la taberna, entrar en el menú de trucos en el juego, y la última carta hará invencible a Rau.

Capacidad de salud a tope
Esta vez el código es ✖, ✖, ✖, ✖, ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●. Introdúcelo en la pantalla de inicio (como el truco anterior) y tendrás la capacidad de energía de Rau a tope.

Flechas infinitas
Aprieta ✖, ●, ■, ■, ✖, ■, ●, ●, ✖, ■, ■, ✖, en la pantalla de inicio, y malgasta tantas flechas como quieras.

Adversarios más fuertes
Aprieta ✖, ●, ■, ■, ✖, ■, ●, ●, ✖, ●, ●, ✖, en la pantalla de inicio. Suena bastante estúpido, pero igual te interesa que los malos sean más duros para hacer la cosa más interesante...

Adversarios más débiles
Aprieta ✖, ●, ●, ■, ✖, ■, ■, ● en la pantalla de inicio. Tus enemigos te lo pondrán menos difícil.

Desactivar la inteligencia artificial de los enemigos en las arenas
Introduce ✖, ●, ●, ●, ✖, ■, ■, ■, ✖, ●, ■, ✖ en la pantalla de inicio. Los enemigos serán tiernos corderitos.

Tener todas las armas todo el tiempo
Encuentra cada Tuku en todos los niveles para desbloquear la opción del sabio que te permite usar cada una de las armas en todos los niveles, sin ningún tipo de limitación.

Arenas
Completa todos los desafíos en un nivel para desbloquear su arena.

Trajes alternativos y arte de los personajes
Completa los desafíos contra el crono y los recuentos de cuerpos en una arena: desbloquearás otros trajes (que falta le hacen al pobre Rau), y algunas bonitas imágenes.











GTA: VICE CITY

Desde Cádiz, **Juan** nos pide que le resolvamos unas dudillas sobre el juego que, sin lugar a dudas, es la estrella de la temporada (como bien dicen sus cifras de ventas y el 9,5 con el que rubricamos nuestro impresionante análisis).
Pues bien, en primer lugar, no es necesario comprar todos los negocios del juego ni cumplir todas las misiones secundarias. Para llegar al final, lo imprescindible es completar todas las misiones del Coronel Cortez y del traficante de drogas Díaz y, después, todas las de la mansión de Tommy. De todas formas, no te recomendamos 'pasar' de los negocios y del resto de las misiones... porque te perderías dos tercios del juego.
Respecto a qué arma es la mejor para la misión "Mantén cerca de tus amigos" (la última y más difícil del juego) es un pregunta difícil de contestar. Desde aquí te recomendaríamos que no utilizaras armas que te hagan disparar en primera persona (como rifles de francotirador o fusiles de asalto), sino más bien una escopeta o la Magnum. El resto es cuestión de disparar rápido, tener mucha suerte y asegurarse de tener el blindaje y la salud al máximo y recargarlas siempre que tengas ocasión. Por último, la base militar está situada al lado del Aeropuerto, llegarás hasta ella circulando por los carriles subterráneos que hay dentro del aeropuerto, y la reconocerás por los soldaditos que guardan su entrada.



Sin tiempo para *boostezar*

Omega Boost

No todos los grandes juegos de la historia han sido superventas, pero eso no impide que *Omega Boost* se haya convertido en un clásico gracias a uno de los desarrollos más frenéticos jamás vistos en PS One

Desarrollador **Polyphony Digital**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Año de origen **1999**

En su momento, *Omega Boost* les sirvió a los chicos de Polyphony Digital (el principal estudio propio de Sony) para demostrar que, además de programadores de *Grandes Turismos*, son unos profesionales como la copa de un pino capaces de salir airosos de cualquier género.

Y es que, sin lugar a dudas, este título es uno de los más brillantes y divertidos del género de *mechas* que han llegado a Europa para PSX... teniendo en cuenta que a los españolitos, por aquello de que nos tira más el fútbol y los concursos de Miss España, no nos han llegado ni la mitad de todos los juegos de ese estilo que han aparecido en el archipiélago nipón.

Omega Boost tenía un argumento muy poco original (algo sobre salvar al mundo, vamos) que sólo servía de excusa para ponernos a los mandos de uno de esos robots gigantes armados hasta los dientes. El manejo del mecha era tan brusco como todos los de aquella época, así que debíamos hacer uso continuamente de un 'radar' que nos encaraba a los enemigos, permitiéndonos lanzarles andanadas de misiles rastreadores al más puro estilo matamarcianos. Para darse cuenta de las intenciones de adscribirse a dicho género de sus programadores, sólo hay que echarle un ojo a su vertiginosa dinámica y a esos monstruos de final de fase del tamaño del ego de Francisco Umbral.

Debíamos hacer uso continuamente de un 'radar' que nos encaraba a los enemigos

Pero este título iba mucho más allá del típico shoot'em-up interestelar, sobre todo gracias a su sobresaliente nivel técnico, con unos efectos de luces y de partículas que, por aquel entonces, sólo igualaba cierta saga de juegos de coches que responde a las siglas *GT*. Pero también por los diseños mecánicos de todo el juego, que evidenciaban la afición de los chicos de Polyphony por el *anime* de *mechas*, dándole un *look* lleno de atractivo y un encanto inimitable.



Un robot volador, misiles y explosiones... Sí amigos, esto es un juego de *mechas*.











Cine en tu PSX

Uno de los detalles más celebrados de *Omega Boost* fueron sus escenas 'de cine'. Sí, sí, decimos 'de cine' porque se trataba de secuencias de imagen real, con actores de verdad que se integraban a la perfección en unos entornos generados por ordenador. Dichas escenas nos mostraban detalles del robot y de nuestra misión (y de lo 'guais' que eran el piloto y sus amigos mecánicos, para qué engañarnos). El resultado era francamente espectacular, y sin duda es una de las escenas introductorias más grandes que vio la consola, junto con las de *Resident Evil 2*, *Final Fantasy VIII* y *Soul Reaver*.







¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!** Y, **DE REGALO ¡UNA MOCHILA PARA LLEVAR TU PLAYSTATION!** INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con una mochila de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos

Dirección
Código postal

Población
Provincia

E-mail
Teléfono
Edad

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular

Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

¿LOS ESTUDIOS PEQUEÑOS ESTÁN CONDENADOS A DESAPARECER?

AHORA QUE ESTÁ A PUNTO DE DESAPARECER RAGE, UNO DE LOS ÚLTIMOS ESTUDIOS DE DESARROLLO PEQUEÑOS QUE NO DEPENDE DE UNA COMPAÑÍA GRANDE, NUESTROS ENTRAÑABLES Y BATALLADORES HOLYBEAR Y T-VIRUS HAN DECIDIDO DISCUTIR SOBRE HASTA QUÉ PUNTO ESTÁ BIEN ESO DE QUE EL PEZ GRANDE SE COMA AL PEQUEÑO.

INSERT COINS



¡Ah, qué tiempos aquellos en los que de garajes cutres donde se reunían cuatro talentosos amigos salían joyas del entretenimiento digital! Ahora, lo único que sale de los garajes de las compañías de videojuegos son Ferraris último modelo, ya que parece ser que para crear un buen título en estos tiempos hace falta invertir cantidades indecentes de dinero. Lo que antes eran pequeños estudios de programación ahora son (y deben serlo si quieren hacer algo digno) monstruosas multinacionales, o filiales de éstas, que rivalizan con las empresas más poderosas del sector del entretenimiento. Los usuarios deberíamos estar contentos de que el sector haya madurado de esta manera... si no fuera porque la calidad de la mayoría de títulos que hemos de tragarnos se ve seriamente afectada por esta situación. Los números cantan, y las grandes compañías se arriesgan lo justo inundándonos de secuelas exitosas y títulos clónicos (con unos gráficos espléndidos para maravillar y aturdir al personal, eso sí) de géneros que llevamos jugando desde hace más de 20 años, y con los que éstas recuperan la inversión en 20 días. Lejos queda el surgimiento de genios 'multitarea' como Hideo Kojima o Dave Perry. Ahora, cuando un entrañable loco diseña un juego revolucionario, o invierte en lotería sólo para, con un poco de suerte, pagar a plazos la licencia de creación a la compañía correspondiente, o acaba envolviendo bocadillos con sus ideas (hay rumores que dicen que incluso acaban siendo redactores de revistas especializadas...). Y si no, que se lo pregunten a los que, posiblemente, han sido los 'últimos chalados consoleros', aquellos desarrolladores que apostaron arriesgadamente y crearon auténticas perlas para una consola barata y fácil de programar: la extinta Dreamcast.

LA NOSTALGIA ES EL OLVIDO



Cuando en el pasado especial de verano hicimos un reportaje especial sobre el desarrollo de videojuegos en España (número 45 de *PlanetStation*, ¡todo un numerazo imprescindible, oigan!), los directores de las compañías coincidían en señalar que la realización de videojuegos se había hecho más cara por una sencilla razón: la aparición de las consolas de 128 bits, que requieren un trabajo de programación mucho más concienzudo para obtener buenos resultados (y si no, que se lo digan a los creadores de cosas tan infumables como la saga *Army Men* o el horrendo *Sky Surfer*, que seguro que tenían muy buenas intenciones pero... los resultados están a la vista). Y es que es muy bonito recordar aquellos tiempos en que los miembros de esta Redacción teníamos mucho más pelo, bastante menos barriga y en que los juegos los hacían dos o tres pirados con más ilusión que auténtico espíritu comercial... pero estamos hablando de unas plataformas 16 veces menos potentes que las actuales, con gráficos formados por cuatro píxeles puestos con más o menos gracia y unos escenarios sencillísimos y repetitivos . ¿Cómo no iba a ser más barato desarrollar videojuegos? Ahora, por desgracia, se necesitan inversiones millonarias para llevar adelante un juego más o menos con cara y ojos, lo que implica que: 1) los estudios de desarrollo pequeños tengan que comerse los mocos o dedicarse al PC, que es más barato; y 2) las compañías grandes que sí pueden permitirse esos desembolsos necesitan éxitos rápidos para compensar el dinero que gastan en realizar títulos más o menos novedosos. Que, sinceramente, ya es más de lo que hacen en Hollywood, donde gente como Miyamoto, Mikami, Suzuki o Kojima estaría limpiando letrinas...

FUERA DE JUEGO







CONCURSO LOS DIEZ MEJORES (NÚMERO 51)
Daniel Rico BILBAO

CONCURSO THE GETAWAY (PLANET 49)
Angel Morante MADRID, Xavier Bas SAN CUGAT, Carlos Soler GRAO DE CASTELLÓN, David Rodríguez PETRER, Cèlia Martorell PICASSENT, José Manuel Salmerón GRANADA, Daniel Gutiérrez CABAÑAQUINTA, David Puente SAN SEBASTÍAN, Cristina Cosano ALBACETE, Luis Arcas VALÈNCIA, David Vegas SAN PEDRO Y SAN PABLO, Ramón García PAMPLONA, Antonio Pérez CAMAS, Luis Miguel Aragón TALAVERA DE LA REINA, Carlos Luis López GIJON, Diego Rico LERIDA, Pablo Múñoz MADRID, Gabriel Tobías NÁJERA (LA RIOJA), Adolfo Blesa VALENCIA, Rubén Sierra BILBAO.

CONCURSO ESDLA - LA COMUNIDAD DEL ANILLO (PLANET 49)

Paco Talens ALCOY, Antonio Javier Naranjo MORÓN (SEVILLA), Enekoite D'Arretze BILBAO, Joel Carranzacheca PORT-BOU, Alberto Martín ALGETE, Francisco Blanca TORREDELCAMPO (JAÉN), Ramón Regueras IRUN, Juan Carlos Zapata SAN FERNANDO DE HENARES (MADRID), Ramón Ollé VALLS, Juan Diego Gómez VILASECA (TARRAGONA), Alberto Antolín EL ASTILLERO (CANTABRIA), David Cobos ALHAURÍN DE LA TORRE (MALAGA), Pablo Hernández MURCIA, Victor Gisbert PALAFRUGELL , Felix Vaquero VILLACAÑAS (TOLEDO), Gema Toyos SANTANDER, Emilio J. Muiños GIJÓN, Pelayo Arias OVIEDO, Patricia Vicioso MADRID, José Juan Lambies VALENCIA.

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET **SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!**



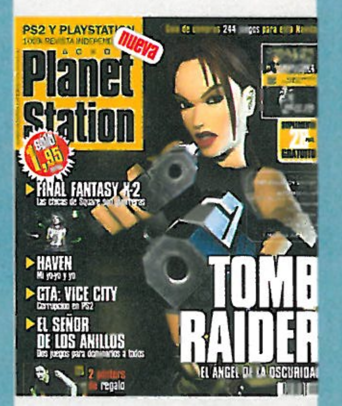
N46 Especial Tekken 4, Previews: Colin McRae 3, Tony Hawk's Pro Skater 4, Kingdom Hearts, Ratchet and Clank, Burnout 2, Lethal Skies, Hitman 2, Blade II. Análisis: Stuntman, Commandos 2, Pro Race Driver, Ferrari F355 Challenge, Ninja Assault. Guías: Commandos 2 (1ª parte).



N47 Especial Tokyo Game Show 2002, Previews: GTA: Vice City, Haven: Call of the King, Red Faction 2, WRC II Extreme. Análisis: Kingdom Hearts, Onimusha 2, Colin McRae 3, Project Zero, Ratchet and Clank. Guías: Commandos 2 (2ª parte), Project Zero (1ª parte).



N45 Especial Videojuegos en España, Previews: Commandos 2, Winning Eleven 6. Análisis: Medal of Honor: Frontline, V-Rally 3, GT Concept 2002 Tokyo Geneva, Prisoner of War, No One Lives Forever, Tiger Woods PGA Tour 2002, Gitaroo Man. Guías: Medal of Honor: Frontline, Spider-Man.



N48 Reportaje Tomb Raider: EADLO, Reportaje El Señor de los Anillos, Previews: The Getaway, Auto Modellista, 007 Nightfire, Dynasty Tactics, Virtua Tennis 2. Análisis: GTA Vice City, PES 2, FIFA 2003, Tony Hawk's 4, Gungrave, Hitman 2. Guías: Project Zero (2ª parte), TimeSplitters 2.





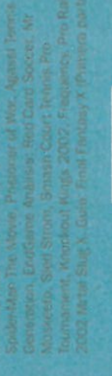
N44 Especial E3 2002, Previews: Kingdom Hearts, TimeSplitters 2, Medal of Honor: Frontline, V-Rally 3. Análisis: Spider-Man, ISS 2, Mundial FIFA 2002, Shadow Hearts, Manager de Liga 2002, Aggressive Inline, Britney's Dance Beat, Rally Championship. Guía: Final Fantasy X (Segunda parte).



N49 Reportaje Todo el Rol del 2003, Reportaje Videojuegos de Superhéroes, Previews: Primal, Sly Raccoon, Ape Escape 2, Space Channel 5 part 2, Jinx. Análisis: The Getaway, Virtua Tennis 2, Harry Potter y la Cámara Secreta, Las Dos Torres. Guías: Harry Potter, Las Dos Torres.



N43 Especial Final Fantasy X, Previews: Tekken 4, Spider-Man The Movie, Prisoner of War, Agassi Tennis Generation, EndGame. Análisis: Red Card Soccer, Mr Moskeeto, Sled Storm, Smash Court Tennis Pro Tournament, Knockout Kings 2002, Frequency, Pro Rally 2002, Metal Slug X. Guía: Final Fantasy X (Primera parte).





GRAN TURISMO 2



COMMANDOS 2, MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

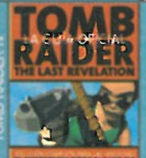


METAL GEAR SOLID 2





MONOGRÁFICOS ESPECIALES



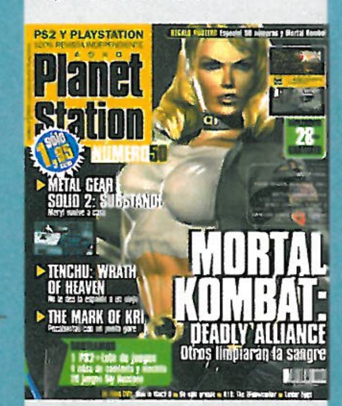
TOMB RAIDER IV



TOMB RAIDER CHRONICLES



FINAL FANTASY X, DEVIL MAY CRY, RE CODE VERONICA X



N50 Reportaje MK: Deadly Alliance, Reportaje MGS 2: Substance, Previews: Tenchu: Wrath of Heaven, Mark of Kri, Los Sims, Price FC. Análisis: Primal, Sly Raccoon, Tiger Woods PGA Tour 2003, NBA Live 2003, Star Wars: Bounty Hunter, ATV 2: Quad Power Racing, Battle Engine Aquila. Guías: La Comunidad del Anillo, The Getaway.

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII, FINAL FANTASY VIII Y RESIDENT EVIL 2* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 2,98 euros (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



En el próximo número

La PlayStation 2 anda huérfana de RPG de calidad desde el lanzamiento de *Kingdom Hearts*, y precisamente por ello vamos a recibir como se merece a *Wild Arms 3*. El juego, que representa la avanzadilla de una avalancha de grandes títulos de rol que nos irán llegando durante este año, cuenta con la gran baza de una originalidad fuera de toda duda que podréis descubrir el mes que viene.

La gran batalla se acerca. Sam Fisher y Solid Snake van a medir muy pronto sus fuerzas en nuestras PS2 y en *PlanetStation* os vamos a explicar todas las claves de *Splinter Cell* para que por fin se despeje la gran incógnita: ¿*Metal Gear Solid* va a ser despojado de su cetro después de tantos años de reinado?

Namco consiguió con el primer *Moto GP* lo que parecía hasta entonces imposible: crear un simulador del mundo del motociclismo que nada tuviera que envidiar al intocable *Gran Turismo*. Tras el avance de este mismo número, el mes que viene nos introduciremos de lleno en el Mundial para ofreceros un completo análisis de *Moto GP 3*.

Hay quien dice que no aporta nada y que este tipo de juegos ya están totalmente superados... pero os podemos asegurar que jugar una partida con *Contra: Shattered Soldier* es de lo más divertido y trepidante que vais a poder experimentar en vuestra PS2. El buen hacer de Konami ha tenido como resultado un interesante título cuyos muchos secretos desvelaremos en el número 52 de *PlanetStation*.

A LA VENTA A MEDIADOS DE MARZO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

Móviles compatibles: NOKIA | MOTOROLA | ERICSSON | ALCATEL | PHILIPS | SIEMENS | SAGEM

www.movilface.com

movilface

Powered by Teamovil S.L.

1. Elige un Logo, Salvapantalla o Sonido.
2. Llama desde cualquier móvil o fijo al 906.293.299.
3. Indica el nº de referencia y el nº de móvil donde quieras que se reciba.

En un momento... ¡¡ lo tendrás en el Móvil!!

LAS NOVEDADES

786586 Dy Na Mi Tee - MISS DYNAMITE
786585 Por Amor - MARCOS LLUNAS
786584 Un De Vez En Cuando - LAS KETCHUP
786581 Chinese Whispers - SCOOTER
786580 Arabian Pleasure - MAURO PICOTTO
786578 God Is A Girl - GROOVE COVERAGE

In My Mind - BSO FIFA 2003 Ref. 786582

786577 Dance! - DANCE NATION
786576 The Beat Goes On - BOB SINCLAIR
786575 Doraemon - BSO
786571 No Me Llames Iluso - CABRA MECÁNICA
786570 Libertine - KATE RYAN

Sk8ter Boi - AVRIL LAVIGNE Ref. 786528

786565 XXX - RAMMSTEIN
786568 Never Again - MILK INC.
786563 Lágrimas De Plástico Azul - SABINA
786561 Hijos De Caín - BARÓN ROJO
786560 Sámbame - UPA DANCE

Shin Chan - TV Ref. 786536

786559 Get It Up - SENSITY WORLD
786558 Look At Me Now - JELLY
786556 Relations - ERIKA
786555 Touch The Sky - DJ LUNA
786545 Las Supernenas - TV
786542 Amistad - ISLA DE SAN JUAN
786497 Once Again - UPA DANCE
786507 Lose Yourself - EMINEM
786552 Sweet Movimiento - FUN. TONY MANERO

SONIDOS

786362 A Fuego - EXTREMODURO
786306 Lethal Industry - DJ TIESTO

Nº1 Flying Free - PONT AERI Ref. 786214

786292 Chihuahua - DJ BOBO
786467 Mola Mazo - CAMILO SESTO
786366 No Reason - DJ CHUMI
786036 Anglia - DJ MARTA
786344 Dos Hombres Y Un Destino - BUSTA Y ALEX

Nº2 Without Me - EMINEM Ref. 786186

785865 Infected - BARTHEZZ
785544 Danza Del Fuego - MAGO DE OZ
786447 La 69 Punto G - JOAQUÍN SABINA
786446 Endless Wave - DJ TIESTO
786286 Fiesta Pagana - MAGO DE OZ

Nº3 Master Of Puppets - METALLICA Ref. 786444

786203 By The Way - RED HOT CHILI PEEPERS
786288 All The Things She Said - T.A.T.U.
786252 Complicated - AVRIL LAVIGNE
786071 Spiderman - CINE
785822 In The End - LINKIN PARK

Nº4 Take A Trip - PONT AERI Ref. 786443

786340 Cleaning Out My Closet - EMINEM
786302 Molinos De Viento - MAGO DE OZ
786289 El Gato López - SKA-P
786349 In My Dreams - NOEMI
786458 Guajiro - ORISHAS

EXITOS TOP 40

786479 The Game Of Love - SANTANA
786511 Feel - ROBBIE WILLIAMS
786472 Morenita - UPA DANCE
786553 What´s Your Flava? - CRAIG DAVID
786475 Jenny From The Block - JENNIFER LOPEZ
785863 Tragedy - MARC ANTHONY
786452 Die Another Day - MADONNA
786494 Dilemma - NELLY
786520 Un Juego De Dos - ANDERWAY
786457 I'm Gonna Getcha (Good) - SHANIA TWAIN

SALVAPANTALLAS





783846	784647	784664	783703	784394	784404
784820	784384	784817	783799	784695	783254
783908	784818	783900	784749	784191	784827
784811	784138	784785	784692	784815	784099
783963	784826	784504	784444	784819	784825
784787	784657	784655	784295	784812	784219
783672	784396	784646	784698	784492	784784
784821	784484	784786	783700	784824	784645
784597	784816	784594	784769	784590	784739
784813	784559	784814	784552	784823	784527
784493	784806	784488	784804	784426	784717
784777	784243	784773	783997	784810	784752
783913	784799	783780	784789	783688	784805

LOGOS

781133	780890	781032	781136	781022	780891
780872	781185	781183	781178	781175	781167

CARLITOS "El Pizzero"

¿Serás capaz de entregar dos pizzas con tu moto?
Ojo! Tendrás que pasar por muchas aventuras, pero si lo consigues te espera un **premio seguro**.

Envía la palabra **PIZZA178** al **7667** ...y ponte el casco!!

Llama al **906.293.299**

NOKIA: Los modelos que soportan logos, salvapantallas y sonidos. Solo sonidos: MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. SAGEM: Serie 9xx y 3xxx. ERICSSON, ALCATEL, PHILIPS y SIEMENS todos los modelos con editor de melodías.
Precio máximo por llamada 1.06 Euros/m.
Con el encargo, el usuario autoriza a Teamovil, S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es

SERVICIOS DE MENSAJES CORTOS

VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS.
Coste por SMS 0.90 Euros + IVA.

TRIVIAL

Juega al trivial y gana!

Hay preguntas para todos: Música, Deporte, Política, Arte, Ciencia, Cine, Historia y Ocio.

Envía el texto **TRIVIAL178** al **7667** y si pasas el nivel 5 tienes **premio seguro**!

Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes.

piropos

¿Enamorado/a?
Envía **PIROPO178** al **7667**.

Puedes probar categorías como: PIROPO178 VERDE, PIROPO178 DESAMOR, PIROPO178 GRACIOSO,...

Chiqui-Chiqui



Una chica te espera inquieta en su dormitorio..., para llegar a ella tendrás que pasar por unas aventuras. **Serás capaz?**

Envía **CHIQUI178** al **7667** y prepárate para la experiencia de tu vida.

MAS SERVICIOS DEL 7667

Servicio	Texto a envíar	Ejemplo
CARTELERA CINE	CINE178 CIUDAD	CINE178 MADRID
TRÁFICO	TRAFICO178 CARRETERA	TRAFICO178 M30
CURIOSIDADES	CURI78	CURI78
PROGRAMACIÓN TV	TV178 TIPO Ó CADENA	TV178 PELICULAS
EL TIEMPO	TIEMPO178 PROVINCIA	TIEMPO178 BILBAO
SORTEOS Y LOTERÍAS	SORTEO178 NOMBRE	SORTEO178 ONCE
PRENSA ROSA	COTI78	COTI78
BOLSA	BOLSA178 VALOR	BOLSA178 IBERIA
BIORRITMO	BIO178 FECHA NACIMIENTO	BIO178 06.10.84
NOTICIAS	NOTICIA178 TIPO	NOTICIA178 FUTBOL
E-MAIL DESDE MÓVIL	EMAIL178	EMAIL178
CHISTES	CHISTE178	CHISTE178 VERDE

MAS JUEGOS EN EL 7667

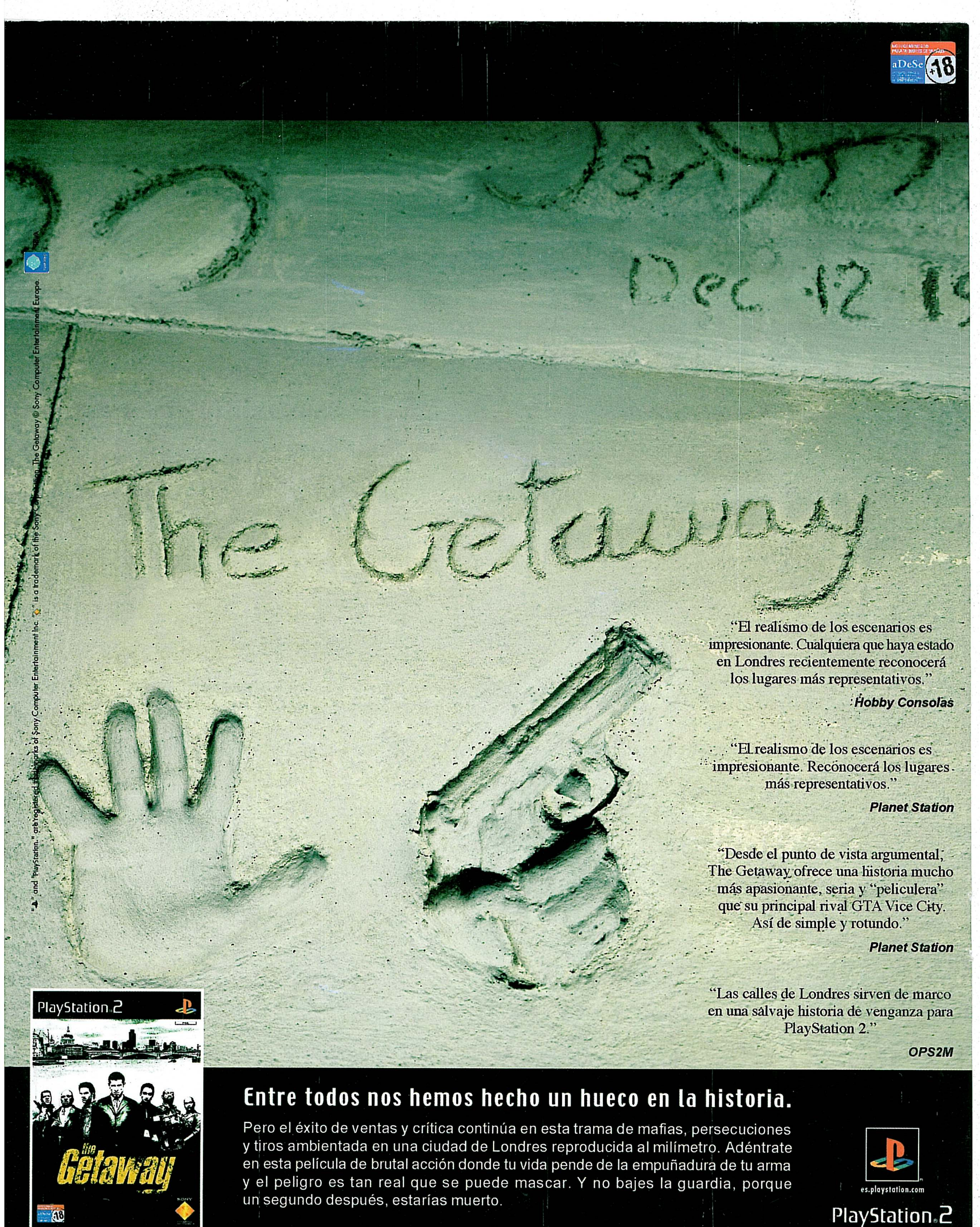
Juego	Descripción	Texto a envíar
La Isla Perdida	Encuantra el tesoro	ISLA178
MI CHICO	Encuentra tu amor	MICHICO178
MI CHICA	Encuentra tu amor	MICHICA178
FUTBOL RMD (Madrid)	Juega contra FCB (Barcelona)	RMD178
El Mago Vikfredo	Encuentra el hada	VIK178

CARIBE



¿Has tenido alguna aventura últimamente?
Ahora tienes la posibilidad de tener una y encima en el Caribe!, pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras....

Envía **CARIBE178** al **7667** ...y mojate!



The Getaway
Dec 12 19
"El realismo de los escenarios es impresionante. Cualquiera que haya estado en Londres recientemente reconocerá los lugares más representativos."
Hobby Consolas
"El realismo de los escenarios es impresionante. Reconocerá los lugares más representativos."
Planet Station
"Desde el punto de vista argumental, The Getaway ofrece una historia mucho más apasionante, seria y "peliculera" que su principal rival GTA Vice City. Así de simple y rotundo."
Planet Station
"Las calles de Londres sirven de marco en una salvaje historia de venganza para PlayStation 2."
OPS2M
PlayStation 2
The Getaway
www.dondeestacharlie.com
Entre todos nos hemos hecho un hueco en la historia.
Pero el éxito de ventas y crítica continúa en esta trama de mafias, persecuciones y tiros ambientada en una ciudad de Londres reproducida al milímetro. Adéntrate en esta película de brutal acción donde tu vida pende de la empuñadura de tu arma y el peligro es tan real que se puede mascar. Y no bajes la guardia, porque un segundo después, estarías muerto.
es.playstation.com
PlayStation 2
TENSION REALISMO INTRIGA EL OTRO LADO
aDeSe 18
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. The Getaway © Sony Computer Entertainment Europe.